VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº22

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | X | MÓVIL | PO L | ONLINE



STREET FIGHTER IV

Vuelve renovado el juego de lucha por excelencia, descúbrelo aquí

UBISOFT SHANGHAI

China, una nueva potencia en videojuegos

TETRIS, EL PUZLE

Pajitnov encaja las piezas de la mística del género

PREMIOS EDGE

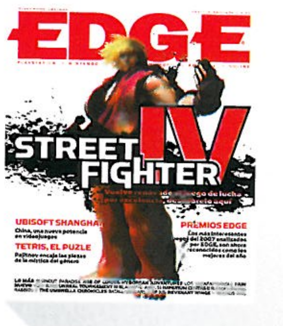
Los más interesantes juegos del 2007 analizados por EDGE, son ahora reconocidos como los mejores del año

ESPAÑA 3,90€
00022
8 413042 500971
GLOBUS
PORTUGAL CONT 4€

LO MÁS NUEVO BURNOUT PARADISE **AGE OF CONAN: HYBOREAN ADVENTURES** LOS CAZAFANTASMAS **PAIN** ROCK BAND **UNREAL TOURNAMENT III** BLACKSITE: AREA 51 **IMPERIUM CIVITAS II** RAYMAN RAVING RABBIDS 2 **THE UMBRELLA CHRONICLES** BATALLION WARS 2 **FF XII: REVENANT WINGS** Y MUCHOS MÁS



Libera tu Demonio Interior
08-02-2008
DEVIL MAY CRY 4
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM
Próximamente
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. .
DEVILMAYCRY.COM



Este número esta lleno de nuevas propuestas para que no pares de divertirte con tu consola favorita o con el PC. Pero en este editorial, y tras visitar la feria CES (Consumer Electronic Show) que cada año tiene lugar en Las Vegas (Nevada, EE.UU.) quiero darte mis sensaciones sobre el futuro de la industria del entretenimiento en general y el de los videojuegos en particular. Junto a las inmensas y novedosas pantallas de plasma como la Panasonic de 150" pude ver infinidad de productos volcados especialmente en los videojuegos. La mayoría de fabricantes de pantallas piensan en su uso como monitor para juegos, lo que hace que se preocupen por cómo y de qué manera quieren los jugadores que sean las pantallas. En particular los nuevos modelos de LCD Samsung, Panasonic y algunos otros fabricantes, que utilizan una retroiluminación por LEDs dan un contraste muy alto, ideal para juegos que se desarrollan en escenarios oscuros. Muchas de estas pantallas cuentan con una posición denominada "juego" entre las opciones de imagen del menú y hace que todos los parámetros se adapten para reproducir con la máxima calidad las imágenes que lleguen desde las conosolas o el PC. Y es que las nuevas consolas no sólo tienen más potencia, sino que exigen una pantalla capaz de sacarles partido y no todas son iguales. En resumen, en la feria se pudo ver la importancia que los juegos adquieren en el entretenimiento doméstico y que los fabricantes de electrónica han escuchado el mensaje.

En este número te recomiendo el reportaje sobre Pajitnov, una interesante entrevista al creador del *Tetris*. Para terminar, los Premios EDGE, que esta año han estado muy reñidos. Seguro que en la mayoría de los premiados estás de acuerdo con nosotros.

AITOR URRACA. DIRECTOR.




Concepto: 180 Grados
¿TE GUSTAN LAS TORTUGAS MARINAS?
ASEGÚRATE DE QUE TAMBIÉN PUEDAN
GUSTARLE A TUS HIJOS
Los métodos de pesca destructivos y la contaminación están empujando a nuestros océanos hacia un colapso irreversible. Si no actuamos ahora, los mares que hoy están todavía vivos – y en el que habitan tortugas, delfines y corales milenarios – serán pronto sólo un recuerdo.
FRÁGIL
PARTICIPA. AYÚDANOS A SALVAR LOS OCÉANOS.
VISITA WWW.OCEANA.ORG O LLAMA AL 911 440 880.
OCEANA
Protegiendo los
Océanos del Mund

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tvhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 06/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

SUMARIO

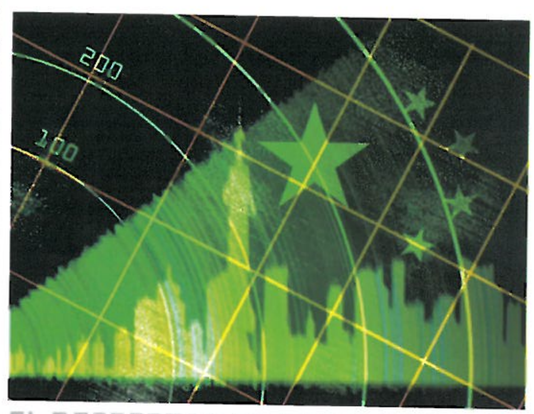
NÚMERO 22



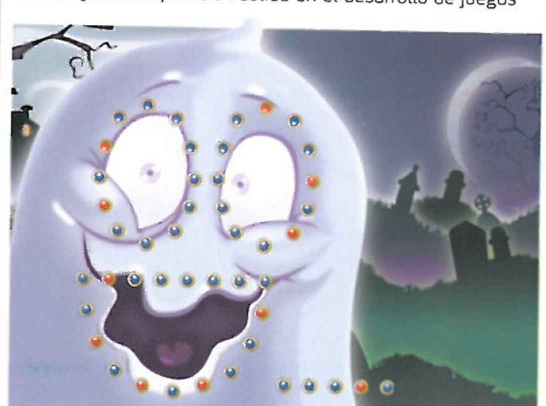
EL HOMBRE DEL PUZLE 56
De los clásicos bloques que caían a lo más nuevo, el creador de *Tetris*, Alexey Pajitnov, habla de los puzles



PREMIOS EDGE 2007 60
El mejor hardware, software y los avances más destacados (y algunas cosillas más) de los últimos 12 meses



EL DESPERTAR DE SHANGHAI 68
Viajamos a Ubisoft Shanghai para ver cómo China se construye una reputación sólida en el desarrollo de juegos



CÓMO SE HIZO... PEGGLE 96
Un recién llegado al mundo del puzle. El juego de PopCap de clavijas y bolas se basa en el pachinko japonés

Este mes



SER O NO SER 2D 46
Hablamos, y jugamos, con Capcom a Street Fighter IV ¿luchará este nuevo título por hacer honor a sus antecesores?

Todos los meses

8 Start
Noticias, entrevistas y más

28 Primicias
Un avance sobre los juegos futuros

30 Cosas sobre Japón
¿Por qué los nipones no piratean?

92 Va de retro
Stubbs The Zombie bajo la lupa

100 Creadores
Transmission games en cifras y letras

102 A fondo
Llevar los juegos a más móviles

104 Jugando en la oscuridad
N'Gai Croal y su juego favorito de 2007

106 Hola, soy Randy
La complejidad de la interactividad

108 Biffovision
Mr Biffo sucumbe a la enfermedad de la 360

110 Fórum
El correo y Crashlander en acción

SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más



BURNOUT PARADISE

360, PS3

AGE OF CONAN: HYBOREAN ADVENTURES

360, PC 36

LOS CAZAFANTASMAS

360, DS, PC, PS2, PS3, Wii 38

GEOMETRY WARS GALAXIES

DS, Wii 40

PAIN

PS3 42

PANZER TACTICS DS

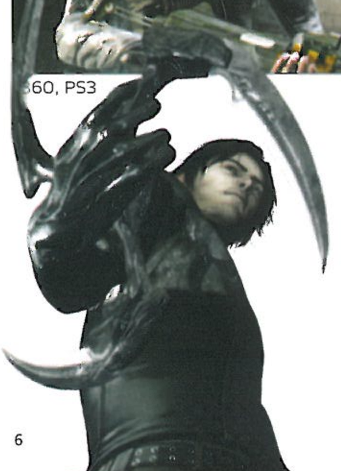

DS 42

DARK MESSIAH: ELEMENTS

360 44

DARK SECTOR

360, PS3 44





FERRARI CHALLENGE

DS, PS3, PSP, Wii 45

FINAL FANTASY TACTICS A2

DS 45

Nuevo

UNREAL TOURNAMENT III

360, PC, PS3 76

BATTALION WARS 2

Wii 84



ENDLESS OCEAN

Wii 88

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

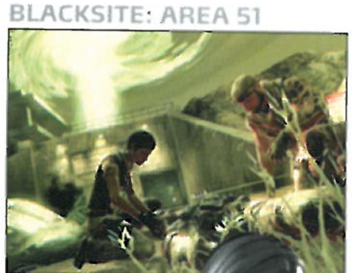
Wii 90

ROCK BAND



360, PS3 78

BLACKSITE: AREA 51



360, PC, PS3 80

IMPERIUM CIVITAS II

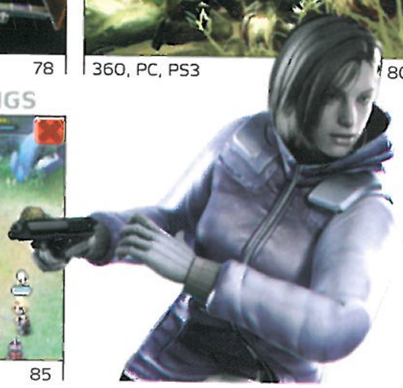


PC 82

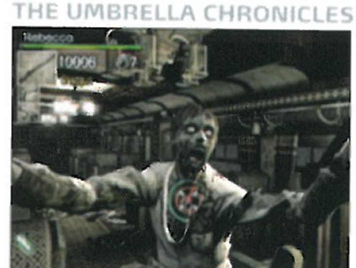
FFXII: REVENANT WINGS



DS 85



THE UMBRELLA CHRONICLES



Wii 86

TIME CRISIS 4



PS3 87

GHOST SQUAD



Wii 87

AVP: REQUIEM



PSP 88



CONTRA 4



DS 89

FRONT MISSION



DS 89

MARIO & SONIC



DS, Wii 90

ORCS & ELVES



DS 91

SOCOM TACTICAL STRIKE



PSP 91

START



8 **Hacia un ocio masivo**
Caen los mitos sobre el videojuego y se normalizan como ocio

12 **Paso a paso**
Planeta Interactive se consolida en la distribución más allá del PC

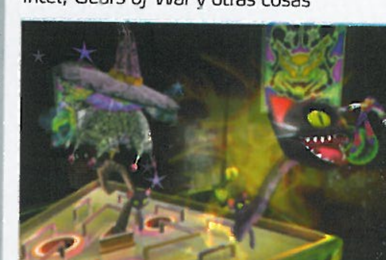
17 **La revolución en distribución digital**
¿Es ya realidad el sueño de no tener discos?, ¿qué supone para el gaming?

20 **Retroavance**
Retro Studios habla de Metroid y de trabajar codo a codo con Nintendo



22 **Pagar por matar**
Funcom explica los pros y contras del sanguinario MMO *Age of Conan*

24 **Oportunidades Unreales**
Mark Rein, de Epic, sobre motores, Intel, *Gears of War* y otras cosas



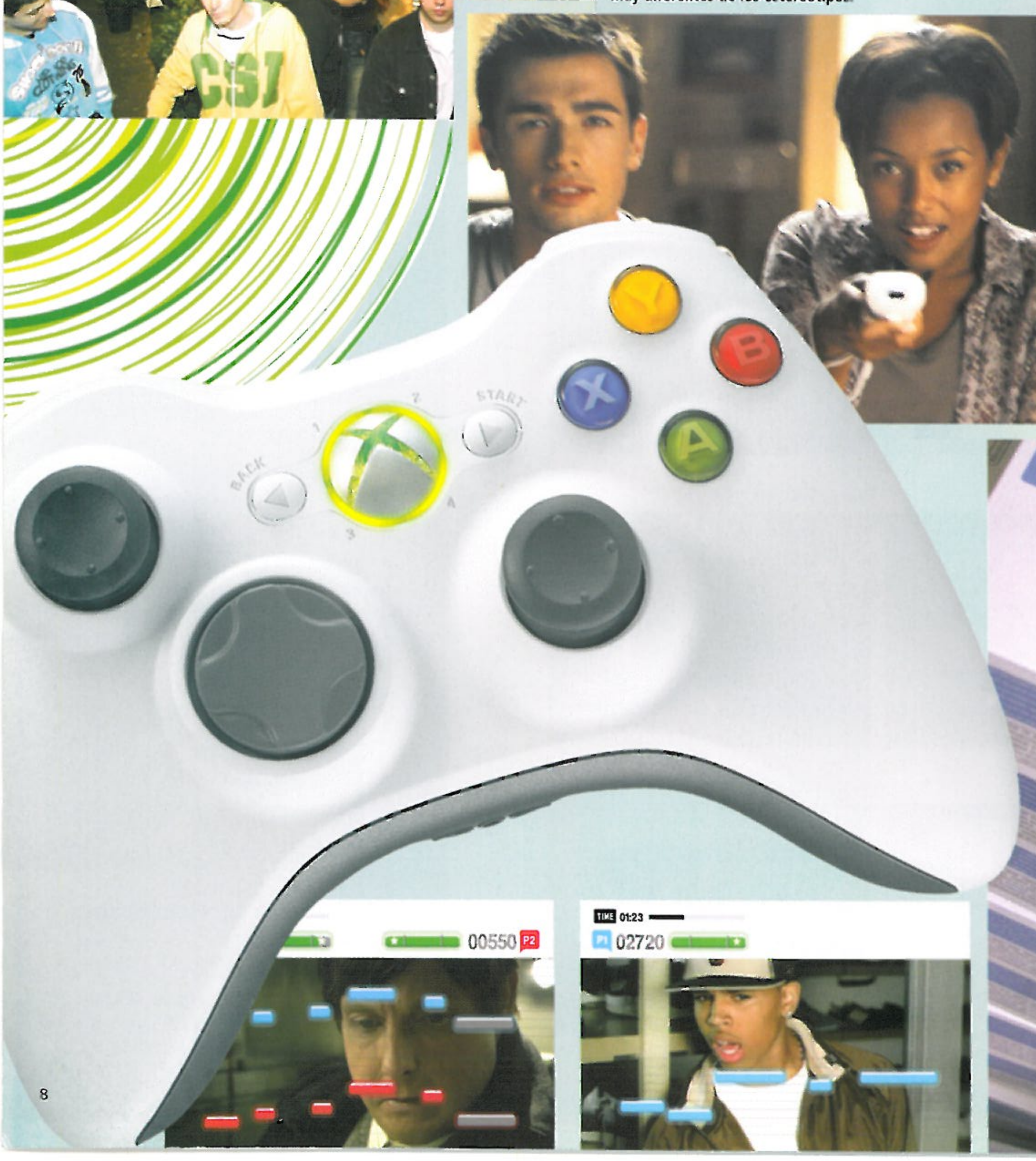
26 **Hablando de sueños**
El creador de *Nights* explica como vendió Sega a América

27 **Cara a cara**
Las redes del juego social son una atractiva plataforma para jugar online

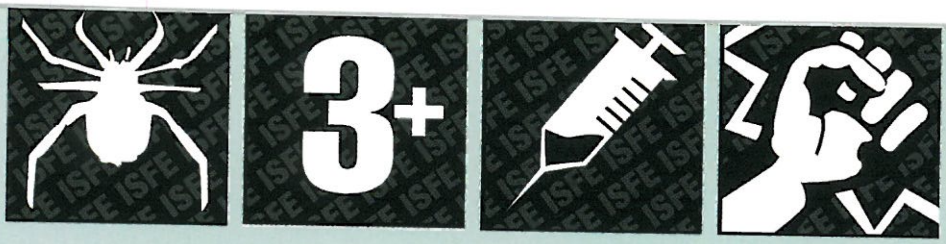




¿El lanzamiento de PlayStation 4 estará protagonizado por familias enteras en lugar de por chicos jóvenes? La publicidad de todas las empresas empieza a ofrecer la imagen de jugadores muy diferentes de los estereotipos.









Las videoconsolas han sido un regalo imprescindible estas navidades, con estanterías vacías y largas colas. Schwarzenegger habría enloquecido buscando una Wii en *Padre en apuros*.

INDUSTRIA

Un paso al frente

Los videojuegos rompen con los prejuicios sociales de ser diversión para frikis y llegan al mercado masivo del entretenimiento digital

Cuando surgieron los videojuegos, todo el mundo se apuntó a probar el *Tetris* y el juego entonces conocido como Ping Pong o Tenis *(Pong)*. Los más atrevidos probaron con las Moscas *(Space Invaders)* y el Comecocos (al que pocos llamaban entonces *Pac-man*). Pero después las historias se complicaron más que un "evita que se pierda la bola para conseguir puntos" y el control se convirtió en algo más difícil que una palanca con una bola y dos botones.

Cuanto más sofisticados eran los juegos y más ganaban en calidad narrativa y artística, más se extendían en la sociedad una serie de prejuicios que hablaban de que los jugadores de videojuegos eran gente con escasas habilidades sociales a la que les gustaba la violencia. Ahora

En 2000 salieron *Los Sims*, un simulador de vida social de Electronic Arts. El juego cautivó a nuevas jugadoras pese a salir en PC, una de las plataformas más duras para los no jugadores

todo esto está cambiando. Estamos en un punto de inflexión en las relaciones de la sociedad con los videojuegos: las familias juegan juntas con la consola, el presidente José Luis Rodríguez Zapatero y la británica reina Isabel II reconocen que juegan a la Wii y los jubilados acaban con el stock de consolas para ellos. ¿Qué ha causado este cambio? Las dos últimas consolas de Nintendo, DS y Wii han sido un catalizador importante, pero no ha sido ni el primer ni el único esfuerzo de la industria para convertirse en un entretenimiento para toda la sociedad: En 2000 salieron *Los Sims*, un simulador de vida social de Electronic Arts. El juego cautivó a nuevas jugadoras pese a salir en PC, una de las plataformas más duras para los no jugadores. Las empresas se dieron cuenta de que las mujeres eran un importante público potencial. En 2003 Nintendo España lanza la Game Boy Advance SP Girls Edition, en rosa. Varias consolas han lucido desde entonces con orgullo el rosa chicle. Adiós al mito de que a las mujeres no les gustan los videojuegos. Según datos de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), hoy el 37,7 por ciento de los jugadores son mujeres.

Tras esos éxitos, cada empresa fabricante de hardware empezó a desarrollar su propia estrategia. Sony optó por eliminar una gran barrera para atraer a jugadores no habituales: los periféricos, con *Buzz!* (lanzado en 2005) y *SingStar*. El primero se juega con unos simples pulsadores y el segundo con micrófonos. Un tercer periférico "fácil" sería la EyeToy, la cámara de PS2 utilizada sobre todo por juegos infantiles. Cae el mito de que los videojuegos son difíciles de manejar.

Un reciente estudio de P.A.C. Research & Education revela que la serie *Buzz!* fomenta que padres e hijos pasen más tiempo juntos. Las familias participantes en el estudio consideran que *Buzz!* (que tiene títulos infantiles y otros más específicos como el cine o la música) favorece aspectos didácticos en los niños y fomenta un buen clima en el hogar. **Jorge Huguet,** responsable de marketing de Sony Computer Entertainment Ibérica, apunta que estos juegos sociales "demuestran lo que es realmente el videojuego, que es un ocio muy, muy social, más de lo que puede parecer en principio. Y *Buzz!* en especial, pero también los juegos de fútbol, porque casi todo el mundo los juega con amigos, y son de los que más venden. Ésta es la verdadera imagen de los videojuegos, son activos, participas".

Sony tiene planes para PlayStation 3, en los que estos juegos son parte importante, con periféricos inalámbricos y contenido descargable para construirse un juego a medida. Y es comprensible ese interés de las empresas por desarrollar juegos que atraigan a nuevos públicos; según Sony, las ventas acumuladas de *SingStar* están en más de 1.200.000 unidades, con más de 650.000 micrófonos vendidos. Si el consumo del videojuego creció en España en 2006 un 12 por ciento respecto al año anterior, alcanzando los 967 millones de euros, seguro que sorprenden las cifras del sector este año.

La estrategia de Microsoft consistió en lograr que la consola se trasladase de las habitaciones al salón de la casa, para convertirse en el centro de ocio familiar con su Xbox 360. **Óscar del Moral,** jefe de producto para Windows y Xbox de Microsoft Ibérica, sostiene que la apariencia física más amable de la segunda consola de Microsoft demuestra "que estamos apelando a un público muchísimo más amplio, diferente, con juegos como *Viva Piñata: Party Animals, Scene It?* o de third parties como pueden ser *Guitar Hero* o el futuro *Rock Band* y otra serie de desarrollos que estamos planificando y van muy en la línea de tratar que el videojuego se convierta en una actividad para todas las edades, independientemente del género. Que cada vez que alguien piense en Xbox 360 sepa que puede encontrar un contenido que sea divertido y que le vaya". Pero esos títulos son muy recientes, y tal vez como baza social sea más importante Live!, la conexión online: "Tenemos casi 8 millones de personas conectadas y están todos los días conectándose, jugando online, comunicándose, pueden hacer videoconferencia, descargarse tráilers de películas e incluso la película porque muy en breve tendremos un servicio de alquiler de películas que ya está en Europa". Se rompe otro mito, el del aislamiento social.

Nintendo guardó el secreto de su Revolution durante un buen tiempo, y supuso todo un órdago: un mando increíblemente intuitivo y un juego, *Wii Sports*, que ofrecía algo tan poco amenazador a los no jugadores como el tenis o los bolos. En una entrevista concedida al diario El País, Shigeru Miyamoto, casi la única voz de Nintendo, decía que el objetivo es que la Wii "fuera para todas las personas y que éstas tuvieran que mover su cuerpo para lograr algo [...]. También pretendíamos que los mayores pudieran competir con los jóvenes y que contribuyera a que la gente se relacionase". Cae otro mito, el









de que los videojuegos son sólo para chavales.

Las third parties también han aunado esfuerzos. EA fue la creadora de *Los Sims* y tiene la página aprendeyjuegaconea.com para tranquilizar a los padres y servirles de referencia, y Ubisoft ha lanzado un destacamento de artillería pesada con juegos casuals.

No sólo la industria ha realizado esfuerzos para que los videojuegos formen parte del entretenimiento de personas de toda clase y edad, los propios videojugadores se han movilizado. En España existe la Asociación de Videojugadores, que ha publicado un estudios, realizado en colaboración con la Universidad Complutense de Madrid, que llega a la conclusión de que el consumo de drogas, alcohol y tabaco es menor entre los usuarios de videojuegos que entre los no usuarios. El profesor **Antonio García Martínez,** del departamento de Periodismo II de la

EA fue la creadora de *Los Sims* y tiene la página aprendeyjuegaconea.com para tranquilizar a los padres y servirles de referencia, y Ubisoft ha lanzado una artillería pesada de juegos casuals



Complutense, quien presentó el estudio, afirma que el videojugador "es consciente de que ciertas sustancias no le van a permitir la concentración que necesita el videojuego" y éste le satisface lo suficiente como para no necesitar otras sustancias. El presidente de la Asociación de Videojugadores, **Julio Ignacio Ruiz,** apunta: "los videojugadores beben igualmente y consumen diferentes tipos de drogas, son gente normal que no están aisladas de los hábitos generales, pero sí queremos resaltar la tendencia a no consumirlas que entre ellos existe". Otro mito derribado: los videojuegos no llevan a hábitos perniciosos.

Pero en esta sintonía entre videojuegos y sociedad siempre hay notas discordantes. En plena campaña navideña, Amnistía Internacional (AI) hizo público el informe *Videojuegos 2007*, en el que se denunciaba duramente que ninguna ley impide en España el acceso de los menores a videojuegos para adultos. El informe, pese a reconocer que es la única regulación existente sobre el contenido de los videojuegos, critica el sistema PEGI, de cuya calificación duda AI, que pide una legislación que prohíba el acceso de los menores de edad a algunos videojuegos.

Estas críticas son cada vez más esporádicas y tienen menos fuerza. De hecho, la industria reacciona con tranquilidad. El secretario de aDeSe, **Carlos Iglesias,** las relativiza: "Al principio podíamos pensar que era un paso atrás y nos producían cierta preocupación. Pero yo creo que la realidad coloca estas situaciones en algo esperpéntico, me parece realmente lamentable esa cruzada que ha emprendido Amnistía Internacional hace ya algunos años y que es absolutamente absurda", y añade: "Aparentemente, su preocupación [de AI] es la protección de los menores, y lo que debería hacer es promocionar todas las herramientas que la industria pone en marcha para proteger a los menores. Si no existiese nada, entendería que debería recla-



La letra, con diversión entra

***Imperium Citivas II* demuestra la educación divertida en el Parlamento Europeo**

La barrera que rodeaba a los videojuegos no sólo se limita a los videojuegos "normales", también los educativos están superando sus propias barreras y su fama de aburridos y surgen títulos que son, a la vez, divertidos y educativos, como *Imperium Civitas*, de FX Interactive. El juego consiste en gestionar los recursos de Roma y sus colonias, y ofrece un panorama bien documentado del imperio romano. Además, se mostró como una excelente herramienta educativa. La productora fue galardonada con el premio Marco Aurelio por la ciudad de Roma y se mantuvo durante medio año dentro de los 10 títulos más vendidos de PC.

Ahora acaba de salir *Imperium Civitas II* (ver la crítica en pág. 82). En diciembre se celebró un acto en el Parlamento Europeo en el que se presentó en la eurocámara la iniciativa Aprende jugando con la Historia, basada en la idea de que videojuegos como *Imperium Civitas* pueden ser un eficaz transmisor de conocimientos y ayudar a los niños a aprender Historia. La europarlamentaria italiana Roberta Angelilli afirmó: "Lo que nos está permitiendo una herramienta como *Imperium Civitas II* es la creación de futuros ciudadanos de Europa interesados en la gestión y organización pública y en el respeto de la ley".

Éste no es el único reconocimiento de las administraciones a los nuevos aires que corren en la industria del videojuego: el FICOD, un programa para impulsar la industria de los contenidos digitales en España, concedió en noviembre el premio a la iniciativa tecnológica a Yelmo Cines por su proyecto Cinegames, que convirtió una sala de cine en una sala para jugar videojuegos en red.



Para AI, los iconos del PEGI "no aportan una información suficiente ni clara acerca del contenido y su clasificación por edad". Estos indican, de izquierda a derecha y de arriba abajo: discriminación, lenguaje soez, mayores de 18 y sexo.

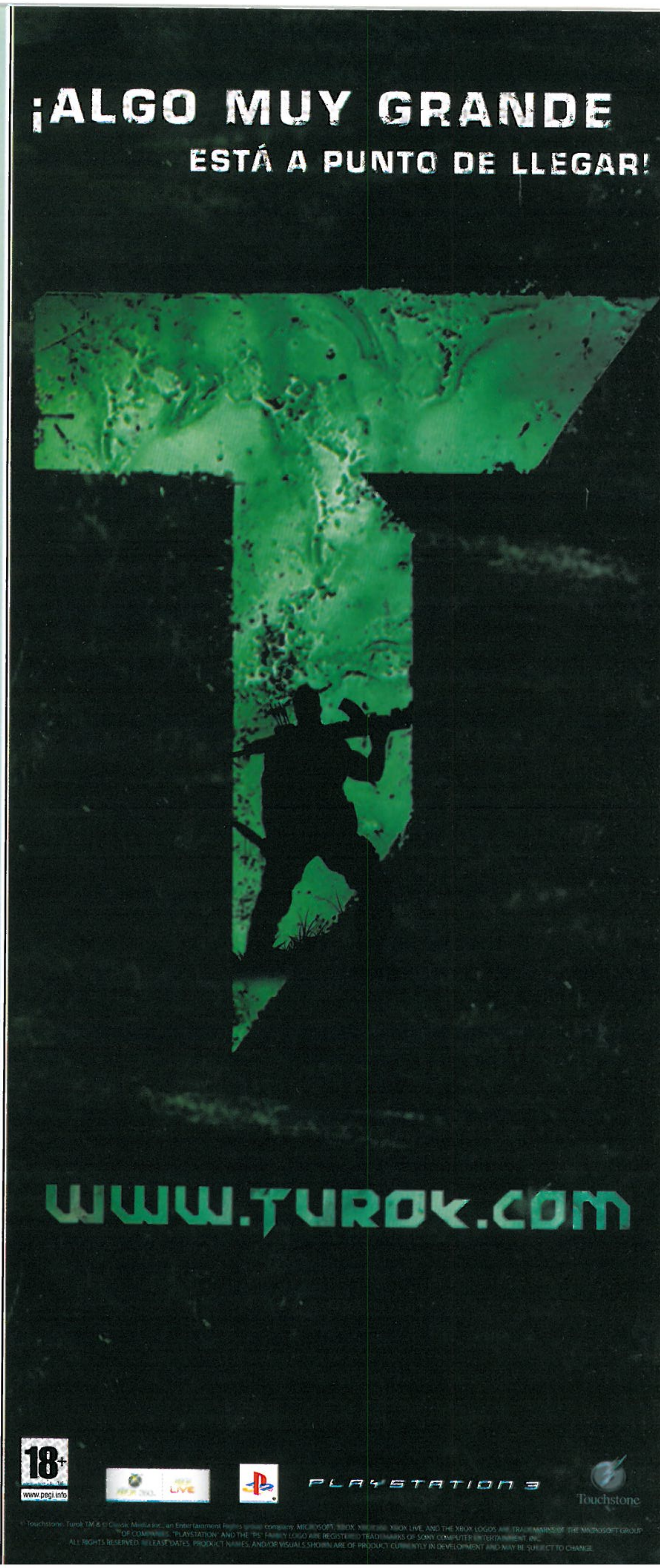
mar un sistema de calificación, de protección. Pero si existe y no es perfecto, ¿Por qué no pelear para construir y que ese sistema sea mejor cada día, más que descalificarlo?". Además, recuerda que en ninguno de los 29 países europeos donde rige el sistema "salvo en España, se produce un acoso como el de Amnistía, y Amnistía no es española, en todos los países habrá una delegación".

Las críticas también surgen dentro de un sector de los jugones tradicionales que piensa que la abundancia de juegos casuals desviará los esfuerzos de las empresas y pueden quedar relegados los desarrollos de los juegos más hardcore. Aunque empresas como Nintendo y Ubisoft tienen ahora un importante catálogo casual, no parece que peligren los juegos del gusto de los jugones más hardcore, aquellos que han mantenido esta industria durante décadas y que han conseguido elevar el entretenimiento interactivo en algunos casos a la categoría de arte.

Todo parece indicar que este dinámico sector ha iniciado una de sus metamorfosis más espectaculares, ¿será éste el año en que veamos cómo los videojuegos se integran con la misma normalidad que el cine en la vida cotidiana? Iglesias apunta: "el videojuego es relativamente joven, el que la sociedad los asuma como asume el cine tiene un recorrido más largo. Evidentemente, ése será el futuro. No sé si dentro de 10 o 20 años, pero el videojuego será una parte del entretenimiento normal de cualquier individuo, como ahora es la tele" y continúa: "El videojuego da solución a todo tipo de edades, los hay de toda clase y categorías. Cualquier que diga: 'Quiero jugar a esto' puede hacerlo porque hay un juego de eso".

Y, quién sabe, a lo mejor este "Big Bang casual" consigue lo que hasta ahora ha sido imposible: que el desarrollo español despegue y, tal vez, ponga a nuestro país en el mapa europeo al mismo nivel en que nos encontramos en el consumo de videojuegos, el cuarto lugar. Hablando de la industria del videojuego, casi nada parece imposible.

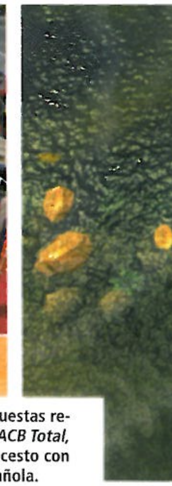












Una de las grandes apuestas recientes de Planeta es *ACB Total*, un simulador de baloncesto con licencia de la liga española.

Paso a paso

Planeta DeAgostini Interactive intenta abrirse camino en el mercado de los videojuegos más allá de los juegos de PC

Hace un lustro que el Grupo Planeta resolvió la diáspora de sus numerosas divisiones y las llevó a todas a la parte alta de la Avenida Diagonal de Barcelona, al edificio antes conocido como Banca Catalana. Allí, justo al lado de donde se conciben las publicaciones de la división de cómics de la editorial, tiene su sede Planeta DeAgostini Interactive, donde trabajan 15 personas, al frente de las cuales está su director, **Ramón Farell.**

La división de productos interactivos de Planeta abrió sus puertas en 1998, según explica Farell porque "existían una serie de contenidos en soporte papel y se nos preguntó si sería posible pasarlos a disco", comenzando a distribuir ese material en CD-Rom o DVD-Rom. El buen funcionamiento de la división hizo que se apostara por adquirir licencias externas, y en 2000 se consiguieron acuerdos con empresas como Empire Interactive, Disney Interactive o Warner, adentrándose definitivamente en el videojuego.

Su terreno preferencial siempre ha sido el PC, aunque Planeta DeAgostini Interactive no le ha hecho ascos a las incursiones consoleras, ya que ante todo se trata de "una empresa prudente, enfocada a la rentabilidad y con unas expectativas de crecimiento"; de hecho, ha llegado a los mercados portugués, latinoamericano y estadounidense. Quizá por esa vocación comercial no parece preocuparle la polémica creada por su juego de estrategia para PC basado en la Guerra Civil, *Sombras de guerra,* del estudio español Legend Studios. Lo que Farell considera más interesante de este proyecto es que les ha ayudado "a madurar, a poner a nuestra compañía al mismo nivel o incluso por encima de los principales partners del mundo del PC". La experiencia les ha servido



EL DEDO RATÓN

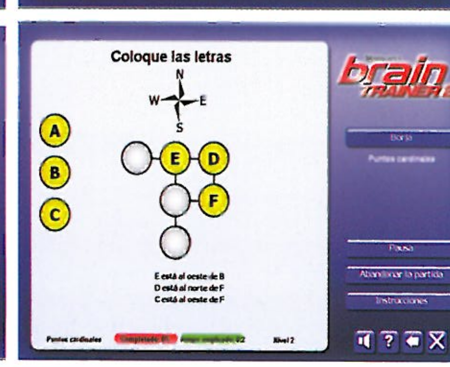
Johnny Lee, un recién licenciado en el Instituto de Interacción humano-ordenador de la Universidad Carnegie Mellon ha propuesto unos usos poco habituales para el Wiimando. Lee ha modificado la habilidad del Wiimando de detectar la luz infrarroja para crear un mando táctil poniéndose celo reflectante en los dedos. Otra idea baratita es una pizarra blanca, que utiliza el Wiimando para detectar un led infrarrojo colocado en la punta de un bolígrafo, con lo que una pantalla LCD se convierte en una Tablet PC. Los artistas digitales sin pasta lo celebran.















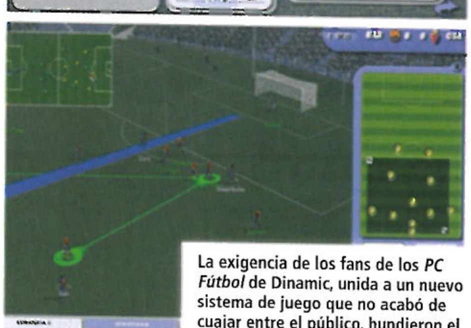


para saber cómo se lleva a cabo un producto de este calibre y la mejor forma de comercializarlo. Nada que ver con un videojuego mucho más modesto, pero también 100 por cien español, *Chrono Twins,* de los también españoles Enjoy Up para DS. Un producto a la altura de otros productos de equipos extranjeros, pues el director de Planeta DeAgostini Interactive indica que "las posibles diferencias de calidad o de preparación son salvables, lo que ya marca las diferencias son los presupuestos que se manejan", y se ha logrado un magnífico producto que recuerda a *Megaman.*

Considera que la política más acertada es que "como estamos focalizados en el mercado ibérico, lo mejor es contar con productos, proyectos e ideas ibéricos". Ahí entraría la fallida nueva versión de *PC Fútbol,* una de las apuestas más arriesgadas de la distribuidora, que asumía el riesgo de que despertara unas expectativas muy elevadas entre los fans porque la serie "tiene un componente emocional fortísimo", lo que ayudó a conseguir unas ventas muy elevadas. De hecho, las dificultades para optimizar el rendimiento del producto vinieron por la imposibilidad de hacerlo funcionar en el mercado internacional. Aprendida la lección, y mientras "hay ilusión e interés en volver a levantar un proyecto vinculado al fútbol", Planeta DeAgostini Interactive ha preferido hacer una apuesta deportiva mucho más local con ACB Total. La distribuidora entendió que el baloncesto "es el segundo deporte nacional, con una comunidad importante de aficionados que no tenían un videojuego que les pudiera representar", así que se llegó a un acuerdo con la ACB para representar digitalmente a sus 18 equipos.

Fue una lástima que PC Fútbol no cuajara, pero es que recuperar esa serie despertaba unas expectativas muy elevadas porque "tiene un componente emocional fortísimo"





La exigencia de los fans de los *PC Fútbol* de Dinamic, unida a un nuevo sistema de juego que no acabó de cuajar entre el público, hundieron el barco de esta serie clásica.

Pero Planeta también quiere seguir apostando por los educativos, así que se han centrado mucho en los niños con productos como los juegos de *Caillou* y las series *Clever Kids, Jinetes en acción,* o *Veterinarios en acción...* y prepara un videojuego educativo de *Érase una vez el Hombre,* para Farell "una de las licencias más emblemáticas dentro de nuestro grupo editorial". De hecho, tenía que haber salido ya a la calle pero se ha preferido retrasarlo para poder lanzar un producto mucho más cuidado.

Sobre el futuro de Planeta DeAgostini Interactive, su director reconocía que su mejor apuesta siguen siendo los juegos para PC, pero que quieren apostar con más fuerza para consolas como PS3 o Wii. Farel mencionaba que tienen "proyectos ilusionantes, alguno que va a dar mucho que hablar y que va a pegar fuerte en las listas de ventas", entre los que se incluye seguir apostando por el baloncesto y por algunas de las series iniciadas este año.

Teletipo

Take Two amplía horizontes

Inmune a los deseos de algún analista que insiste en que debería vender, Take Two ha ampliado sus estudios desarrolladores en los últimos dos meses. En diciembre anunció la formación de 2k Marin, en California (EE.UU.) centrado en desarrollar nuevas marcas y en enero anunció la compra de Illusion Softworks, en la República Checa, que pasará a llamarse 2k Czech. Este estudio trabaja en *Mafia 2.*

PLAYSTATION 3

PS2 PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació, 6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia María de Oviedo, 12 Bajo - frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION 3

- PLAYSTATION3 BÁSICA — 399.95€
- PLAYSTATION3 BÁSICA + RATCHET & CLANK — 439.95€
- PLAYSTATION3 BÁSICA + FIFA 08 — 439.95€
- PLAYSTATION3 BÁSICA + WWE SMACK VS RAW 08 — 439.95€
- PLAYSTATION3 BÁSICA + UNCHARTED — 439.95€

- ALONE IN THE DARK — HAZ TU RESERVA — CONS.
- ARMY OF TWO — HAZ TU RESERVA — 66.95€
- ASSASSINS CREED — 66.95€
- CALL OF DUTY 4 — 66.95€
- CONDEMNED 2 — HAZ TU RESERVA — CONS.
- DEVIL MAY CRY 4 — HAZ TU RESERVA — 66.95€
- THE EYE JUDGMENT +CAMARA Y EQUIPO — 96.95€
- FERRARI CHALLENGE — HAZ TU RESERVA — 66.95€
- FIFA 08 — 66.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA — 96.95€
- GRAN TURISMO 5 PROL. — HAZ TU RESERVA — CONS.
- GRAND THEFT AUTO 4 — ED. ESPECIAL 96.95€ — HAZ TU RESERVA — 66.95€
- HAZE — HAZ TU RESERVA — 66.95€
- HL2 EPISODE TWO — 66.95€
- KANE & LYNCH — 66.95€
- LAIR — 66.95€
- LOST PLANET — HAZ TU RESERVA — 37.95€
- MX VS ATV UNTAMED — HAZ TU RESERVA — CONS.
- NBA 2K8 — 56.95€
- NFS PROSTREET — 66.95€
- PES 2008 — 61.95€
- RATCHET & CLANK — 66.95€
- SINGSTAR +MICROS 66.95€ — 37.95€
- THE CLUB — HAZ TU RESERVA — CONS.
- LOS SIMPSONS — 66.95€
- TIME CRISIS 4 +G-CON 3 — HAZ TU RESERVA — CONS.
- UNCHARTED — 66.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 — 61.95€

PLAYSTATION 2

- PS2 BASE — 129.95€
- PS2 STARTER P. (2MANDOS Y MEMORY) — 149.95€
- PS2 BASE + FIFA 08 — 149.95€
- PS2 BASE + NBA LIVE 08 — 159.95€
- PS2 BASE + WWE SMACK 08 — 159.95€
- PS2 BASE + LOS SIMPSONS — 149.95€
- PS2 BASE + SINGSTAR LATINO — 159.95€

- ALONE IN THE DARK — HAZ TU RESERVA — CONS.
- BOOGIE — 42.95€
- BUZZ HOLLYWOOD +BUZZER 56.95€ — 37.95€
- BUZZ JR.MONSTERS +BUZZER 56.95€ — 37.95€
- CATZ — 29.95€
- DOGZ — 29.95€
- DBZ TENKAICHI 3 — E.ESPECIAL 69.95€ — 56.95€
- EYETOY ASTROZOO +CAMARA 56.95€ — 37.95€
- FIFA 08 — 42.95€
- GODZILLA UNLEAD — HAZ TU RESERVA — 19.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA 76.95€ — 46.95€
- LA BRÚJULA DORADA — 37.95€
- LT ACME ARSENAL — 29.95€
- MOTO GP 07 — 42.95€
- MX VS ATV UNTAM. — HAZ TU RESERVA — CONS.
- NBA 2K8 — 29.95€
- NBA LIVE 08 — 46.95€
- NFS PROSTREET — 46.95€
- ODIN SPHERE — HAZ TU RESERVA — 37.95€
- PES 2008 — 42.95€
- PURSUIT FORCE 2 — 46.95€
- SINGSTAR LATINO +MICROS 56.95€ — 29.95€
- SYPHON FILTER DM — 46.95€
- LOS SIMPSONS — 46.95€
- SIMS 2 NÁUFRAGOS — 46.95€
- TONY HAWK PG — 46.95€
- WWE SMACK VS RAW — E.ESPECIAL 56.95€ — 46.95€

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

PSP PlayStation Portable™

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PSP

Pack	Precio
PSP SLIM & LITE (3 COLORES)	169.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + RATCHET + TEKKEN	199.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + RATCHET + DAXTER	199.95€
PSP SLIM & LITE NEGRA + FIFA 08	189.95€
PSP SLIM & LITE AMARILLA + LOS SIMPSONS	199.95€
PSP SLIM & LITE ROJA + UMD + SPIDERMAN 3	204.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

Juego	Precio
ATV OFFROAD (HAZ TU RESERVA)	37.95€
CODED ARMS CONT. (HAZ TU RESERVA)	37.95€
CASTLE. DRACULA X (HAZ TU RESERVA)	37.95€
DONKEY XOTE	42.95€
FINAL FANTASY I (HAZ TU RESERVA)	29.95€
FINAL FANTASY II (HAZ TU RESERVA)	29.95€
FOOTBALL MANAGER 08	42.95€
JACKASS	46.95€
MOH HEROES 2	46.95€
MX VS ATV UNTAMED (HAZ TU RESERVA)	CONS.
NBA LIVE 08	46.95€
PES 2008	37.95€
PURSUIT FORCE 2	37.95€
SEGA RALLY	29.95€
SILENT HILL ORIGINS	37.95€
SOCOM TACTIC STK. + HEADSET	56.95€
SONIC RIVALS 2	42.95€
SF LOGAN SHADOW	37.95€
LOS SIMPSONS	46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	46.95€
WIPEOUT PULSE	37.95€
WWE SMACK VS RAW 08	42.95€

NINTENDO DS™

Pack	Precio
NINTENDO DS LITE - 4 COLORES	149.95€
NDS LITE + SHREK TERCERO	169.95€
NDS LITE + MINDQUIZ	159.95€
NDS LITE + IMAGINA SER COCINERA	169.95€
NDS LITE + LOS SIMS 2	159.95€
NDS LITE + HORSEZ	169.95€

Juego	Precio
ADVANCE WARS DAYS RUIN	39.95€
AMIGOS DISNEY	39.95€
ASTERIX JUEGOS OLÍMPICOS (HAZ TU RESERVA)	37.95€
CATZ	37.95€
COOKING MAMA 2 (HAZ TU RESERVA)	37.95€
CRASH LUCHA TITANES	37.95€
DOGZ	37.95€
DONKEY XOTE	37.95€
DRAGON QUEST MONSTERS (HAZ TU RESERVA)	37.95€
LT DUCK AMUK	29.95€
FIFA 08	37.95€
FINAL FANTASY XII R.WINGS (HAZ TU RESERVA)	37.95€
FINAL TANTASY CC RING F (HAZ TU RESERVA)	37.95€
HIGH SCHOOL MUSICAL	39.95€
IMAGINA SER DISEÑADORA	37.95€
LA BRÚJULA DORADA	37.95€
LEGO STAR WARS COMP.	37.95€
MAHJONG	29.95€
MARIO & SONIC OLIMPIC (HAZ TU RESERVA)	37.95€
MARIO PARTY DS	39.95€
MÁS BRAIN TRAINING	29.95€
MI EXPERTO EN VOCABULARIO	29.95€
MY HORSE AND ME	37.95€
PES 2008	37.95€
EA PLAYGROUND	37.95€
POKÉMON DS	39.95€
SHINCHAN FLIPA COLORES	42.95€
SHREK OGROS Y DRAGNOS	37.95€
SIGHT TRAINING	29.95€
MY SIMS	37.95€
SONIC RUSH ADVENTURE	37.95€
SPYRO NOCHE ETERNA	37.95€
LOS SIMPSONS	37.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	37.95€
WWE SMACK VS RAW 08	37.95€
ZELDA PHANTOM HOUR	39.95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en video_juegos
WWW.GAMESHOP.ES

Wii

XBOX360 ARCADE	279.95€
XBOX360 PRO SYSTEM	349.95€
XBOX360 ELITE SYSTEM	449.95€
XBOX360 PRO + HALO 3	384.95€
XBOX360 PRO + PGR 4	384.95€
XBOX 360 PRO + CoD4	384.95€
XBOX 360 PRO + PES2008	384.95€
120Gb HD	179.00€
HD-DVD PLAYER	179.95€

ACE COMBAT 6	66.95€
ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA)	CONS.
ARMY OF TWO (HAZ TU RESERVA)	66.95€
ASSASINS CREED	66.95€
BULLY (HAZ TU RESERVA)	CONS.
CALL OF DUTY 4	66.95€
UNIVERSO EN GUERRA	CONS.
CONDEMNED 2 (HAZ TU RESERVA)	CONS.
DARK MESSIAH M&M (HAZ TU RESERVA)	66.95€
DEVIL MAY CRY 4	56.95€
ETERNAL SONATA	66.95€
FIFA 08	66.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA	96.95€
GRAND THEFT AUTO 4 (ED.ESPECIAL [illegible]) (HAZ TU RESERVA)	66.95€
HALO 3 (ED.ESPECIAL 71.95€)	61.95€
HL2: EPISODE TWO	66.95€
CLIVER BARKER JERICHO	66.95€
KANE & LYNCH	56.95€
MASS EFFECT (ED.ESPECIAL 71.95€)	61.95€
MOTO GP 07	61.95€
MX VS ATV UNTAMED (HAZ TU RESERVA)	CONS.
NBA 2K8	56.95€
NFS PROSTREET	66.95€
PES 2008	61.95€
P. GOTHAM RACING 4	61.95€
SCENE IT? +4 PULSADORES	56.95€
THE CLUB (HAZ TU RESERVA)	CONS.
LOS SIMPSONS	66.95€
TONY HAWK P.GROUND	66.95€
WWE SMACK VS RAW	61.95€

Wii

CONSOLA NINTENDO Wii + CONTROLLER + NUNCHAKU + Wii SPORTS	249.95€
WII REMOTE CONTROLLER	42.95€
NUNCHAKU	19.95€
ADAPTADOR LAN	29.95€
WII ZAPPER + LINK CROSSBOW TRAIN	29.95€

ALONE IN THE DARK (HAZ TU RESERVA)	CONS.
BOOGIE +MICROFONO	56.95€
BULLY (HAZ TU RESERVA)	CONS.
DBZ BUDOKAI TENKA 3 (HAZ TU RESERVA)	56.95€
DONKEY KONG JET RACE	46.95€
FERRARI CHALLENGE (HAZ TU RESERVA)	56.95€
FIFA 08	56.95€
GHOST SQUAD (HAZ TU RESERVA)	46.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA	86.95€
MARIO& SONIC OLIMPIC	56.95€
METROID PRIME 3	46.95€
NFS PROSTREET	56.95€
NIGHTS (HAZ TU RESERVA)	46.95€
POKÉMON BATTLE R	46.95€
RESIDENT EVIL UC (+FIGURAS LEON Y ADA 56.95€)	46.95€
SUPER MARIO GALAXY	46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS	56.95€
TRIVIAL	42.95€
WII AJEDREZ	29.95€
WWE SMACK VS RAW 08	56.95€
ZACK & WIKI	46.95€

TIENDAS

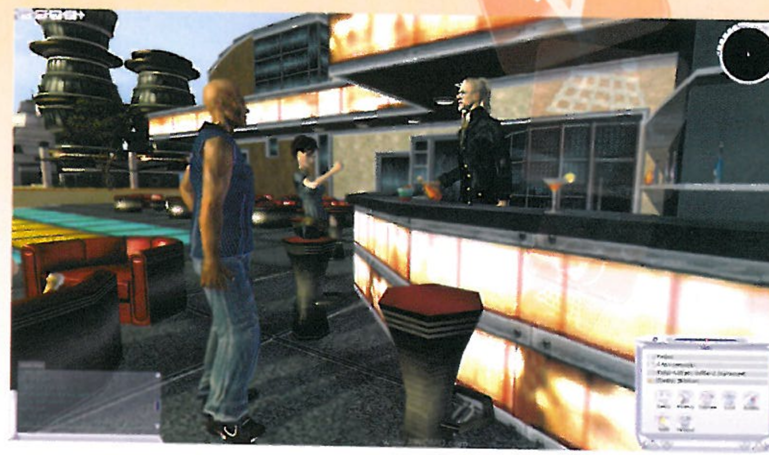
Castillos en el aire

Mientras la revolución digital empieza a apretar las tuercas al comercio tradicional, analizamos cómo los juegos se preparan para la revolución

Todos conocemos la historia de cómo la industria de la música se vino abajo a causa de internet; las compañías dejaron pasar la oportunidad de aprovechar el potencial de la red como medio de distribución, estigmatizándolo como una herramienta de piratas, para acabar sucumbiendo y entregando gran parte de sus beneficios a Apple. Esta fábula debería servir de advertencia a todos los negocios del siglo XXI. Desde entonces, los ejecutivos de todos los medios se han esforzado en declarar públicamente que ellos no cometerán los mismos errores, mientras que en privado lanzaban suspiros de alivio, agradeciendo que la gran cantidad de datos que contiene una película o un videojuego dificulta su difusión digital. Pero, con el imparable crecimiento del ancho de banda, el tiempo se acaba también para ellos. Es evidente que el negocio de los videojuegos, marcado por las nuevas tecnologías, está ya explorando los caminos de la distribución digital, pero se trata de un enfoque fragmentario, dividido en múltiples plataformas y limitado a determinados juegos. Las consecuencias todavía no son importantes. Pero ¿podría una nueva generación de canales de distribución cambiar el paisaje de los juegos? Y ¿perderíamos entonces nuestra

¿Podría una nueva generación de canales de distribución cambiar el paisaje de los juegos? Y, ¿cómo afectaría esto a nuestra amada cajita con su juego dentro y a los vendedores tradicionales?

amada cajita con su juego dentro y a los vendedores tradicionales? Hace años que la distribución digital entró en la escena del videojuego. Los tres fabricantes de consolas ofrecen descargas de pequeños juegos y de títulos *retro.* Este mes, Microsoft ha empezado a distribuir así los juegos de la primera generación de Xbox, con su servicio Xbox Originals, mientras que Sony probará a principios de año con la distribución digital de un título S3 de gran escala, *Warhawk.* Pero ambas compañías callan sobre planes concretos para ofrecer descargas de sus grandes juegos. Obviamente, ha sido la plataforma más abierta del juego, el PC, la que ha empezado a abrir camino. El desarrollador Valve creó su propia plataforma de distribución digital, Steam, después de dedicarse a investigar el sector desde hace algunos años y después de



AWOMO ofrece un universo 3D expansivo similar al de *Second Life.* Como esta interfaz puede parecer complicada a los que sólo quieren lanzarse a jugar rápidamente, AWOMO cuenta también con un portal con acceso directo a los juegos individuales.

descubrir que nadie más estaba desarrollando una plataforma de ese tipo. Aunque ahora esté bien vista por los usuarios, los distribuidores han dudado mucho sobre si trabajar o no con Steam, para evitarse potenciales problemas con el sector tradicional de ventas.

Sí han tenido un mayor apoyo los servicios de suscripción como GameTap en Estados Unidos y Metaboli en Europa, que dan acceso ilimitado a sus bibliotecas de juegos por una tarifa plana mensual, con un sistema escalonado que reserva los títulos más recientes y de mayor éxito para los suscriptores más selectos. Utilizan plataformas de lanzamiento que no requieren complicadas instalaciones, y se benefician de la tecnología *streaming,* que evita esperas en la descarga para poder jugar, un factor importante en el juego 'a la carta', en un momento en que el enorme tamaño de algunos juegos crea problemas incluso a las redes más rápidas.

Un sistema *streaming* de este tipo es también la clave de la nueva oferta de Game Domain International, o GDI. Partiendo del principio de que no hace falta tener disponibles de inmediato todos los datos del juego para poder jugar, el sistema de GDI reduce el tiempo de espera necesario para empezar a jugar. GDI ofrecerá descargas a través de un portal llamado AWOMO (A World of my Own , que contará con una red social virtual en 3D al estilo de *Second Life* o de la Home de Sony. Pero lo que quizás resulta más interesante en la propuesta de GDI son los acuerdos que ha logrado firmar





Productos frescos

¿Se apuntarán los grandes juegos al "paga y juega"?

Los servicios de distribución digital, en especial los que funcionan por suscripción, no ofrecen los últimos títulos, pues los distribuidores temen que esto reduzca sus ventas en tienda. Pero Clemie, de t5, explica que un oportuno lanzamiento a través del sistema "paga y juega" puede favorecer las ventas tradicionales: "Me gusta que la gente utilice nuestro servicio como sistema de promoción. Ya sé que lo normal es esperar a que el juego pase a catálogo para venderlo en la red. Pero los distribuidores deberían aprender del mercado del cine, lanzando los juegos en nuestro servicio al mismo tiempo que en las tiendas, con el sistema de "paga y juega".



con los vendedores tradicionales. El próximo año la empresa tendrá disponibles descargas de juegos para PC en Game, una de las grandes webs británicas, así como en Virgin Games, y ha reclutado al gran distribuidor Koch Media para negociar más contratos en toda Europa.

"No pretendemos echar abajo las tiendas ni romper todo el modelo industrial de negocio –explica **Tim Ponting,** director de comunicaciones. "La distribución digital se considera la muerte de la venta tradicional, pero nuestra intención es contar con todo el mundo, y que nadie tenga que perder".

Una compañía llamada t5 Labs ha desarrollado en los últimos seis años un sistema a la carta aún más radical. El servicio Virtual Games Console de t5 se venderá a los consumidores a través de las empresas de televisión por cable y de televisión IP. Su peculiaridad está en que no requiere ningún tipo de hardware, sólo un deco-

"En general, son los jugadores ocasionales los que más utilizan los decodificadores, los móviles o los juegos que pueden descargarse en los mercados de la web"



dificador. Los juegos para PC son instalados y desarrollados por las empresas de la red; la tecnología de t5 permite que el juego pueda jugarse de forma remota, cargando información en los servidores desde el decodificador y devolviendo después al decodificador una serie de datos comprimidos con los elementos visuales del juego; y todo ello, según el consejero delegado, **Graham Clemie,** con un mínimo de retraso. "En la situación actual del juego online, internet es público, y sólo existe uno de estos servidores por país o incluso uno para varios países, y ese servidor no suele pertenecer a una empresa de telecomunicaciones –explica–. En nuestro caso, la empresa que opera el servicio es una compañía profesional de telecomunicaciones. Y no tiene una sola ubicación en el país, sino varias. Nuestra información viaja a través de varias redes, como ocurriría con la red pública de internet. Se trata, en realidad, de una red privada. Así, la respuesta de la red sería más rápida que en un juego online habitual".

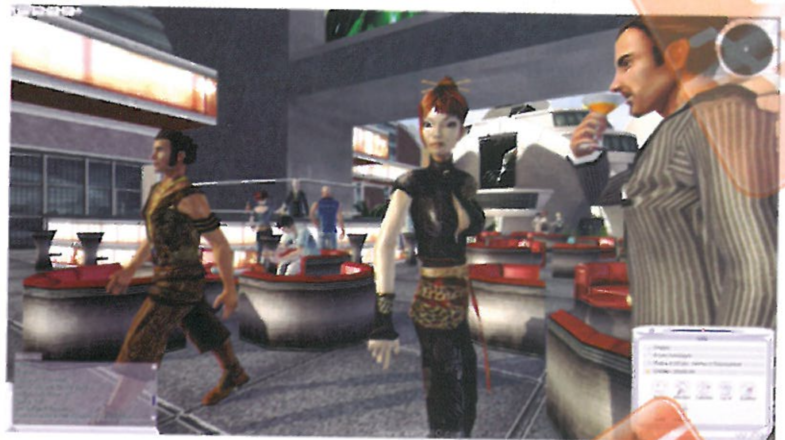
Clemie cree que la mayoría de los operadores optaría por ofrecer dos opciones: pagar una suscripción o pagar una pequeña tarifa cada vez que quieres jugar. Apunta que la mayoría de los ordenadores modernos tienen puertos USB, y, por tanto, pueden incorporar los mandos de los juegos tradicionales. El sistema se ha probado ya con demos de *Need for Speed Underground 2, Unreal Tournament 2003* y *Bejewelled 2*. La necesidad de unificar los mandos y los distintos accesorios es algo a tener en cuenta, pero incorporarse al juego parece muy sencillo: no hace falta un hardware caro, y el contenido se puede



No es probable que las cadenas de TV que quieren ofrecer juegos a su audiencia intenten atraer al jugador más hardcore, sino a un público más casual, como ha hecho Sky, y con éxito, con una serie de productos para el mercado infantil.







descargar instantáneamente. Clemie destaca también el atractivo de este modelo de distribución remota para los distribuidores. "Para el distribuidor supone otro medio de distribución digital, pero sin costes de entrega ni almacenamiento. Y además el nivel de piratería es cero, pues no existe un DRM que se pueda romper, porque todos los códigos fuente se quedan en nuestros servidores. Tampoco hay mercado de segunda mano, porque no hay bienes físicos en ningún sitio. Todo es beneficio".

Una red que no distribuirá Virtual Game Console es Sky, debido a los retrasos que provoca la distribución por satélite. Pero Sky, como muchos otros operadores de TV, lleva más tiempo que nadie en este negocio de la distribución digital de juegos, ofreciendo juegos 2D muy sencillos y juegos de plataforma que se juegan en la misma televisión.Y **Tadhg Kelly,** director senior de desarrollo de juegos de Sky Games, se cuestiona si este sistema de distribución es válido para los juegos destinados a los jugadores más "duros". "En general, son los jugadores ocasionales los que más frecuentemente utilizan este tipo de decodificadores, los móviles o los juegos que pueden descargarse en los mercados de la web –explica–. La principal diferencia es que los jugadores casuales no consideran que el juego sea una cultura, sino un hábito. Por eso, la entrada en este espacio de los juegos más hardcore no tiene que ver con la tecnología, sino con la oportunidad. La pregunta es: ¿seremos capaces de ofrecer a los jugadores más tradicionales algo que les interese y, si lo hacemos, no será en detrimento de los jugadores casuales, que suelen alejarse de los juegos más hardcore?". Kelly no considera que la venta tradicional esté amenazada por las nuevas formas de distribución, pues los mercados de ambos tipos de distribución difieren. "Creo que el sector del mercado más favorecido por la distribución digital es el juego pequeño o medio, que nunca encontraría compradores en el mercado tradicional, dominado por los grandes juegos. Con tantos formatos peleando por el espacio en las tiendas, la venta tradicional de juegos tiene que centrarse en los grandes éxitos, y eso siempre suele dejar fuera a los juegos más pequeños. Su lugar natural es el universo online, donde los costes de producción son menores". Mientras, los vendedores tradicionales han terminado aprendiendo que no debe despreciar la distribución digital, como demuestra el acuerdo de Game con GDI. **Tim Ellis,** responsable de juegos de HMV, expresa su apoyo a este medio de distribución, aunque niega que tenga planes concretos en esta área. Afirma que HMV está explorando nuevas formas de atraer clientes a las tiendas. Una tienda de Edimburgo está probando con una Gaming Zone al estilo arcade, algo similar a lo que plantea London Trocadero HMV, pero con un gran centro de juegos de PC en el que uno pague cada vez que juega. Pero extender la distribución digital a los grandes lanzamientos de juegos es, como Ellis reconoce, todavía un poco lejano. "El año próximo será un buen año para invertir en cine, pero los juegos están bastante por detrás en nuestra lista. Estamos esperando a ver cómo diseñan su oferta los distribuidores, y sabemos que los fabricantes de consolas todavía se tomarán su tiempo para lanzar su propio plan". Y recuerda que los juegos, como entretenimiento que son, son un lujo, y los lujos se distribuyen mejor en un paquete y debajo del árbol de Navidad. "El 40 por ciento de nuestras ventas se produce en Navidad. Las descargas son muy cómodas, pero, al final, uno prefiere comprar el producto original. Creo que, en el futuro, la gente se repartirá entre los dos tipos de distribución".

Pague en caja

Jugando en nuestro terreno

Para el éxito de la distribución digital es básico diseñar bien el sistema de pago. AWOMO y sus tiendas asociadas ofrecerán los juegos para compra normal, y AWOMO ofrecerá además suscripciones para juegos más antiguos. Pero en lugar de '1.5 euros la partida', AWOMO presenta un modelo llamado 'alquilar para comprar', que divide el precio total del juego en cinco plazos. "La clave de un sistema de 'paga y juega' es encontrar una solución equitativa para distribuidores y jugadores", destaca Ponting. Kelly opina que, para el mercado casual de Sky, este esquema es ideal: "Al contrario que la mayoría de las tiendas y que gran parte de la distribución digital, las IPs de Sky Games pueden seguir atrayendo a los jugadores incluso durante varios años. Van ganando experiencia sin pagar una cantidad excesiva. A largo plazo, pueden acabar gastando en algunos juegos lo mismo que habrían pagado en la tienda, pero han controlado ellos mismos su gasto".







HMV no es el único que ha acogido iniciativas tipo "'zona de juegos"; Zavvi, en Oxford Street (antes Virgin Megastore), también ha creado un espacio lleno de Wiis y de 360s.

SOUND BYTES

"La R4 parece un trozo de plástico. Tiene dos centímetros de superficie y dos milímetros de grosor y es realmente fácil de usar. Para Nintendo puede ser la ruina de las Navidades".
The Times Online describe así la amenaza que suponen para la DS los accesorios de almacenamiento de las *thirdparty*, pues pueden favorecer la piratería.

"Estamos estudiando estos productos. No podemos acabar con todos".
A punto de lanzar su tarjeta oficial de almacenamiento de datos, **Nintendo** se toma su tiempo en la batalla contra la R4.

Prefiero *Rock Band* a American Idol o cualquiera de esas cosas que se disfrazan de música. Con *Rock Band* puedes tocar temas de Black Sabbath o de Nirvana y encontrar nuevos matices musicales, porque tocas mientras suena el tema. *Rock Band* te mete en las tripas mismas de una canción".
El cantante y guitarrista **Carrie Brownstein** se pone lírico hablando de la capacidad de *Rock Band* para inspirar a los jóvenes músicos.

"Lo primero que dijo fue: '¿Por qué ponéis pistolas en los coches? ¿Es que no van a chocarse unos con otros? Y entonces ¿para qué sirven?'"
Mark Pacini, director de juegos de Retro Studios, recuerda su decepción al escuchar la despectiva opinión de Miyamoto sobre *Twisted Metal*.

"Mensaje recibido. Lo que queréis son *remakes* de aquellos viejos *arcade* de mierda con los que jugabais en el Amiga".
Jeff Minter vomita bilis al conocer las bajas ventas de *Space Giraffe* en Xbox Live Arcade.



Kelbaugh (derecha) y Pacini trabajan con algo demasiado pequeño para ser un cazarrecompensas.

ENTREVISTA

Retro activo

En un descanso de *Metroid*, Retro Studios habla de cómo es trabajar con una de las más prestigiosas franquicias de Nintendo

Desde que recibieron la licencia para realizar los juegos de *Metroid* en el año 2000, el estudio Retro Studios de Texas ha trabajado tranquilamente en los juegos de esta franquicia y pocas veces ha concedido entrevistas. Sin embargo, después del lanzamiento de *Metroid Prime 3: Corruption,* el último título *Metroid* de Retro, aprovechamos la oportunidad para encontrarnos con el presidente de la compañía, **Michael Kelbaugh,** y con el director del juego, **Mark Pacini.**

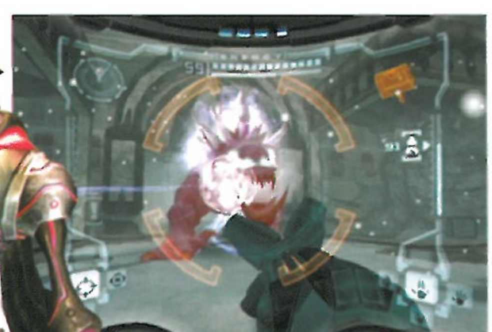
¿Cómo trabaja exactamente Retro Studios con Nintendo?

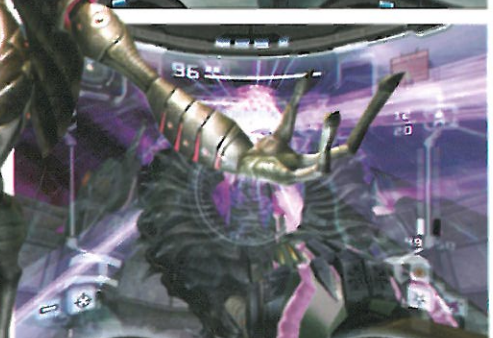
Michael Kelbaugh: Hay mucho diálogo entre nosotros. A través de email, de teléfono, de videoconferencias y visitas entre unas comunicaciones y otras. Nos vemos muy a menudo. Durante el desarrollo de los títulos de *Metroid Prime,* éramos un solo equipo, aunque una parte estaba en Japón. Trabajábamos con Kensuke Tanabe, de la división de Planificación de Software de Nintendo. Él nos ayudaba a conseguir que los juegos tuvieran auténtica calidad Nintendo y tuvo una gran influencia creativa en los juegos de *Metroid Prime*. Trabajamos también con Yoshio Sakamoto. Para él *Metroid* es como un hijo, y quería asegurarse de que entendíamos su visión del juego.

Mark Pacini: Con Sakamoto no teníamos una interacción diaria, pero era él a quien nos dirigíamos si queríamos añadir cualquier cosa que afectase a Samus como personaje.

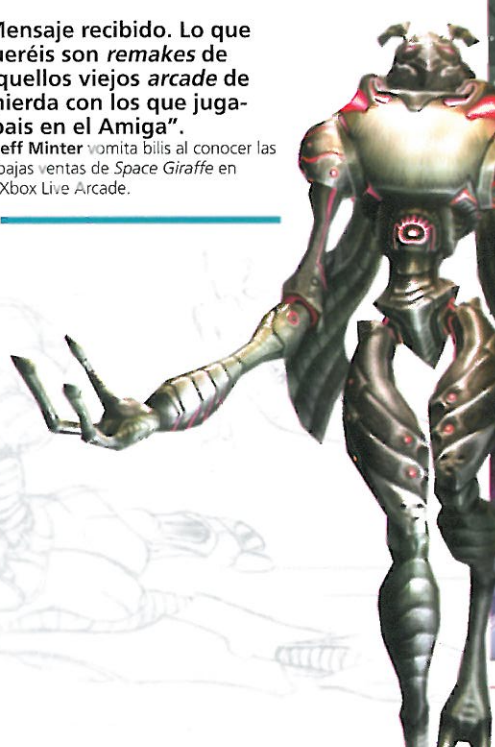
MK: Si le presentábamos una nueva característica, él siempre decía: "Samus no haría eso".

MP: Sin embargo, sí trabajamos de forma muy cercana a Tanabe. Creo que por eso los desarrolladores japoneses comentan que nuestros











juegos parecen japoneses por su cuidado con los detalles. En eso Tanabe es de gran ayuda.

¿Nintendo interviene en todas las decisiones de diseño que hace Retro Studios?
MP: Conforme avanza el proyecto, se intensifica el contacto. A veces notas que es demasiado pronto para una propuesta. Luego, el trabajo es más minucioso, porque el acabado final es lo que marca un juego de Nintendo. Comprueban el juego desde todos los ángulos, aunque sea para mover una caja un centímetro hacia la izquierda. Les importan los pequeños detalles.

Mucha gente cree que el nivel de dificultad de *Metroid Prime* es demasiado alto.
MP: Cuando empezamos con el primer juego *Metroid Prime* analizamos qué era lo que definía un "juego *Metroid*". Queríamos captar su esencia. Uno de los aspectos en los que pensamos fue el nivel de dificultad. También nos parecía importante que, a lo largo del juego, el jugador no sepa nunca que puede morir, hasta que llegan las batallas con los jefes finales. Y eso es fundamental, porque así el jugador no tiene miedo de seguir explorando el universo del juego. El reto del juego es encontrar el camino, mientras que la parte de "destreza física" sólo aparecía en las batallas con los jefes finales. Intentamos hacer las batallas tipo rompecabezas, de forma que, si sabes cómo enfrentarte al jefe, es fácil, pero, si no, el juego es realmente muy difícil. Pero es cierto que en *Metroid Prime 2* cometimos un error importante, y es que hicimos todo el juego demasiado difícil. Luego, en *Corruption,* lo valoramos de nuevo y volvimos a retomar en este título la verdadera filosofía de *Metroid*.



Kelbaugh explica lo que Retro aportó a Nintendo: "Creo que Nintendo quería experimentar con un nuevo estilo dentro de *Metroid*, pero sin perder el espíritu de la franquicia".

Es el acabado final lo que distingue un juego de Nintendo. Comprueban el juego desde todos los ángulos, aunque sea para mover una caja un centímetro a la izquierda

¿Qué les pareció diseñar un juego para el Wiimando y Nunchaco?
MP: Nos preocupaba, porque teníamos demasiadas funciones y pocos botones, y no queríamos simplificar el juego. Utilizamos técnicas como un sistema de optimización para los rayos. Originalmente nos planteamos no tener ninguna expansión elemental, pero Tanabe creía que eso limitaba las posibilidades, así que lo dejamos. Lo que de verdad nos venía bien era poder liberar cosas de los botones, como utilizar los movimientos de Nunchaco para forcejear. Hubo cierto debate sobre si funcionaba bien el disparo de misiles desde el D-pad, pero la verdad es que no teníamos muchas opciones.

¿Creen que, finalmente, el Wiimando ha sido beneficioso para el juego?
MP: No hay duda. Creo que es el juego más divertido que hemos hecho.

Teletipo



Slim fast

Según SCEI, se ha distribuido en Japón un millón de unidades de la nueva PSP más fina desde su lanzamiento en septiembre, rompiendo así el récord de la versión anterior de PSP. Y eso no incluye las 77.777 unidades vendidas junto con *Crisis Core: Final Fantasy VII* una semana antes de la salida oficial. Estas cifras fortalecen la posición de la plataforma, convirtiéndola en la más vendida de PlayStation.



ENTREVISTA

Invasión bárbara

El veterano del MMO Funcom habla de la situación del género

El próximo MMO de Funcom, *Age of Conan* (que no debe confundirse con el reciente juego de *Conan* para un sólo jugador), ofrece una narración notablemente adulta además de sus brutales y sangrientos combates, combinando ataques de combo con la violencia desatada de los diablos. Nos enfrentamos al duro clima noruego para llegar a tiempo para ver el nuevo juego (ver p.38), y sentarnos con su director, **Gaute Godager** (arriba), que nos explicó cómo gestionará Funcom este nuevo MMO.

Este sistema de combate parece más centrado en la acción que muchos otros MMOs, ¿cree que esto refleja un cambio en los RPGs en general?
Mucha gente ha comparado los MMOs con una hoja de Excel, por la forma en que se desarrolla el combate. Creo que eso está muy bien, yo también he hecho juegos de ese tipo. Pero creo que otros RPGs con más acción, como *Caballeros de la Antigua República,* me han hecho reflexionar sobre qué podemos hacer en internet para fomentar de verdad la actividad y transmitir al jugador la sensación de estar realmente ahí. No sé si esto es una tendencia general de los RPGs, pero es cierto que supone un cambio que nos aleja de los juegos de estrategia para acercarnos a los juegos de estrategia en tiempo real. Es una evolución natural de los intereses de la gente.

¿Cree que esto representa un alejamiento de la mecánica de "Lápiz y Papel" (PnP), más cercana a los juegos de mesa?
Yo creo que es justo lo contrario, estamos volviendo a ese tipo de mecánica. Elegir lo que el jugador puede hacer es la principal diferencia entre un MMO y un PnP. El aspecto social es realmente muy similar en ambos tipos de juego, pero las reglas de los MMOs son muy fijas y lo que tú haces no importa mucho en comparación con lo que hace tu personaje. Lo que estamos haciendo es priorizar la acción del jugador. Estamos volviendo a la libertad del PnP y su creatividad, poniendo a prueba de alguna manera las habilidades del jugador.





Al partir de una ficción que ya existía, Funcom se ha garantizado gran cantidad de material para trabajar. Las altas cifras de jugadores sugieren que el atractivo del juego no es sólo para los fans de la historia original.

¿*Age of Conan* ofrece a las comunidades la oportunidad de crear sus propias historias con esa libertad característica del PnP?
Tenemos un montón de animaciones para fomentar la creatividad del jugador. Si entras en YouTube y buscas WOW, encontrarás desde videos de bodas hasta películas porno, y todo hecho con muy pocas herramientas. Realmente, no hace falta dar muchas cosas a los jugadores, pero estamos intentando darles todo lo posible. En *Age of Conan* puedes crear incluso tus propias ciudades. Yo estudié psicología, así que el aspecto social es siempre algo fundamental en lo que hago. La razón principal por la que uno juega MMOs es para darse a conocer a otros jugadores de diversas maneras. Para ser reconocido, para competir. Hay un aspecto muy dual: yo veo a la gente y la gente me ve a mí. Todo lo que hacemos refleja esto, toda la mecánica del juego, todos los elementos. Podemos tomar como ejemplo la armadura del personaje. Si llevaras una armadura estupenda desde el principio de la aventura, el tipo de armadura no tendría al final ninguna importancia. Los jugadores consideran que una armadura mejor simboliza sus logros en el juego. Así, cuando matas al último gran dragón o demonio, es cuando consigues la mejor armadura del juego. Eso es, en esencia, un MMO, un juego que incluye ese aspecto de reconocimiento social entre iguales.

Si llevas cuatro años comiendo en McDonalds, seguro que te apetece un jugoso entrecot y un vino tinto, y eso es lo que queremos darle al jugador

¿Qué posición cree que ocupa este juego en el mercado de MMOs? ¿Cree que la gente suele jugar a más de uno?
Las estadísticas demuestran que la gente juega más de uno, pero siempre hay uno que consideran el principal. También es interesante ver gente que cambia completamente de juego y vuelve al juego anterior un año más tarde. La gente se acostumbra cada vez más a apuntarse a un juego online, y creo que eso está muy bien. No consideran un dispendio pagar 10 euros al mes si obtienen algo bueno a cambio.

Teniendo en cuenta que *Age of Conan* tiene mucho contenido para adultos, ¿cómo puede el título atraer a los jugadores de otros MMOs que ya están funcionando en el mercado?
Es evidente que nos estamos dirigiendo a un público maduro, pero nuestras estadísticas demuestran que la edad media del jugador de un MMO es de 25 años. Y no me refiero sólo a *Anarchy Online*, pues nuestros competidores también se refieren a jugadores de la misma edad. La gente dice: "No busques un público demasiado adulto, es un riesgo, porque estás perdiendo a todos los jugadores de 14 años". ¡Pero es que no hay tantos! Creo que debemos dirigirnos a gente que está pidiendo algo más que enanitos vestidos de rosa. Cuando llevas cuatro años comiendo en McDonalds, seguro que te apetece un jugoso entrecot y un vino tinto, y eso es lo que queremos darle al jugador con este título.

Teletipo



Visión periférica

La PSP siempre ha mostrado sus aspiraciones multimedia, pero la DS de Nintendo ha sido más lenta. El desarrollador japonés am3 quiere relanzar la plataforma como reproductor de vídeo y música y Nintendo le ha dado plenos poderes para hacerlo.

Am3 no es la única compañía en utilizar la DS: Cyber Gadget ha lanzado un lector de cartuchos de NES (arriba) para la consola. La complacencia de Nintendo ha dado muchas ganancias a las thirdparty, pero esto podría terminarse con la aparición de una tarjeta oficial de almacenamiento y un posible catálogo de material retro descargable.





ENTREVISTA

Lucha de poder

Mientras se prepara *Unreal Tournament III*, Mark Rein habla de la vida en la cumbre

En una esquina del enorme café Omega Sektor LAN de Birmingham, **Mark Rein** repasa los juegos con Unreal Engine que aparecieron en el último número de EDGE. Hay dos en la sección Hype, y uno de ellos en la sección de críticas. ¿*Turok*? Rein suspira, y dice que hay demasiados. Es verdad que, por cada juego Unreal Engine 3 que se reseña, hay otro que desconocemos, y unos cuantos más en desarrollo. Para el vicepresidente de Epic, que está a punto de lanzar la tercera generación de *Unreal Tournament*, recordarlos todos ya es un reto.

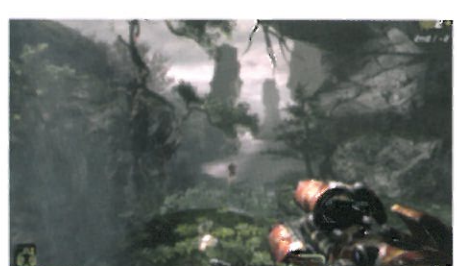
Hay grandes desarrolladores que han intentado trabajar con su Unreal Engine 3. Namco con *Frame City Killer* y Silicon Knights con *Too Human*. ¿Qué ha fallado?
Son cosas que pasan, ¿no? Los juegos que no usan Unreal suelen retrasarse mucho más. Si un número X de juegos empieza a trabajar con cierta tecnología, siempre habrá un porcentaje que no funcionará. Somos muy claros con la gente. Si una empresa quiere lanzar un juego antes, a la vez o justo después de nosotros, es probable que esté inventando lo mismo que nosotros. Estos juegos suelen incorporar los cambios de motor sólo cuando es completamente necesario. Así que siempre hay un riesgo en cuanto a la optimización. Pero creo que actualmente estamos en muy buena forma.


Epic asegura que la versión de *UTIII* para PS3 tendrá ratón y teclado, y podrá incorporar modificaciones de los usuarios al PC. En la Xbox 360 todo esto ya es más complicado.

¿Cree que están respondiendo a la demanda de tantas licencias como tienen?
Por supuesto. Hoy he estado con la gente de Swordfish en Birmingham, y estoy alucinado. Su juego es increíble, muy distinto de lo que se ha venido haciendo. Me han dicho que estaban satisfechos con el motor. Si te fijas en juegos como *BioShock*, *Mass Effect* y *Stranglehold*, es obvio que les estamos dando un gran apoyo. Los dueños de las licencias están lanzando sus juegos, y nosotros siempre consideramos que esa es la mejor prueba de éxito.

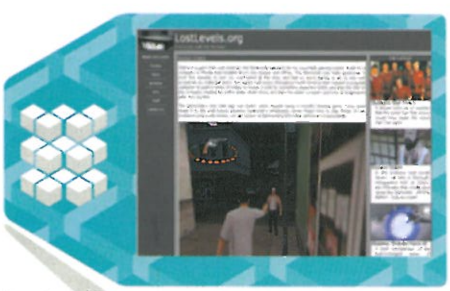
"Si te fijas en juegos como *BioShock* y *Stranglehold*, es obvio que les estamos dando un gran apoyo. Los dueños de licencias están lanzando sus juegos, ésa es la mejor prueba"

¿Cómo va la batalla que están librando con Intel y sus chips integrados?
[Se ríe] Intel insiste en que el problema se solucionará en el año que empieza, así que soy moderadamente optimista. Nos hemos reunido con su responsable de gráficos integrados y hemos llegado a un acuerdo. Al terminar, me dieron ganas de darle un abrazo. Por supuesto, para nosotros nunca es demasiado pronto, porque sigue circulando por ahí un montón de esa porquería de tarjetas gráficas integradas de Intel. Pero creo que ahora ya se han dando cuenta de lo importante que es para ellos, porque, conforme van trabajando con CPUs de 20 o de 40 procesadores, ven que tienen que mejorar mucho más la resolución visual del ordenador.



Mark Rein ha puesto todo su esfuerzo en el desarrollo para consola, pues cree que la estabilidad de esta plataforma es su mayor fuerza frente al PC, cuya calidad no deja de variar.

***Gears of War* para PC ha creado alboroto entre los fans de la 360 debido a su contenido exclusivo. ¿Qué está pasando? ¿Se va a lanzar? ¿O es demasiado exigente?**
¿Y usted quiere llevarse bien conmigo? *[Risas]* Bueno, el juego para PC partía de una versión nueva del motor, pero suponía una vuelta atrás, porque creaba muchos problemas en un juego que ya existe y que es estable. Pensamos que nos estábamos arriesgando a estropear un montón de contenido. Así que, cuando tomamos la decisión, éramos conscientes de lo que hacíamos. Y hemos dado a los propietarios de la 360 una buena cantidad de material gratuito, bastante más de lo que hacen otros juegos. Seguir con el juego hubiera significado sacrificar todo el trabajo que estamos haciendo para llevar *UTIII* a la 360.



LA WEB DEL MES

Algunos juegos nunca ven la luz. Unos son víctimas de conspiraciones, otros se hunden por problemas financieros, y la la mayoría son eliminados por falta de viabilidad comercial. El equipo de Lost Levels desentierra estos juegos, publicando artículos que más que contar "Cómo se hizo..." hablan de "Cómo se vino abajo...". Aunque es cierto que muchos de estos títulos no merecían llegar al mercado, hay algunos cuyo hundimiento es una pena. Uno es *Colors*, un juego muy logrado, tipo *GTA*, que abría nuevos caminos, ofreciendo por primera vez un caso de sodomía carcelaria. *Colors* prometía, pero cometió el error fatal de entrar en negociaciones con la desventurada consola de Gizmondo y por eso se vio relegado al olvido. Sólo cabe esperar que Rockstar tome nota para su *GTAIV*.

Site:
The Lost Levels
URL:
www.lostlevels.org


SOBREVIVE AL APOCALIPSIS,
Y CONQUISTA EL MUNDO
Cz. ligero
NIV.
ATQ.
DEF.
PPAL.
SEC.
Metralleta
Desarmada
PV
Com.
Mun.
Av.
Vis.
Alc.
Infan.
Veh.
Aviac.
Helic.
Flota
Subm.
Unidad aérea de
potencia media.
Ataca unidades
terrestres y aéreas.
Cambiar a info. mapa
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
Cz. lig
Ruinas
¡La guerra final ha comenzado! Y necesitarás todas tus habilidades para dominar el mundo en este espectacular juego de estrategia. Dirige 25 unidades, varias de ellas totalmente nuevas en la serie Advance Wars, a través de más de 150 mapas. Por último, reta a cualquier jugador del mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo.
NINTENDO DS
MIC
TOUCH
MULTI
Wi-Fi
COMBATE POR EL MUNDO
© 2008 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo © 2008 Nintendo



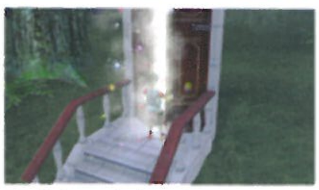




ENTREVISTA

Guardián nocturno

El hombre que vendió Sonic está a punto de hacer lo mismo con el último reducto de los fans más recalcitrantes de Sega: *Nights*





El trabajo pasado de Iizuka es bastante heterogéneo, pero *Nights: Journey Of Dreams* parece prometedor. Sega ha logrado generar curiosidad; pronto sabremos si el concepto tiene futuro o no.

Takeshi Iizuka es un incondicional de Sonic Team. Trabajó como diseñador en *Nights Into Dreams* y en el primer *Sonic Adventure,* antes de marcharse a San Francisco para encabezar Sonic Team USA, rebautizado después como Sega Studio USA. Allí ha trabajado como director y diseñador jefe de los controvertidos (pero exitosos) *Sonic Adventure 2, Sonic Heroes* y *Shadow the Hedgehog.* Nos reunimos con él para tratar de averiguar si su próximo título –*Nights: Journey of Dreams,* una continuación que llega después de 11 años y que aparecerá en enero en la Wii– puede combinar su innegable éxito en los grandes mercados con el favor de la crítica y de los fans.

¿Qué perseguía Sega con la creación de un estudio Sonic Team en Estados Unidos?
Sonic me parecía adecuado para el mercado estadounidense, así que me planteé desarrollar el personaje y los juegos allí. Y pensé que era más fácil entender ese mercado viviendo en el país.

¿Qué cambios se han hecho en *Nights* para hacerlo atractivo al mercado occidental?
Se han adaptado los nombres de los personajes de niños, y se han grabado las voces en inglés británico. He intentado hacer el sistema de juego lo más sencillo posible; es fácil aprender y jugar, pero difícil dominarlo. Ésa es la clave.

¿Había trabajado usted con el control de sensibilidad al movimiento antes de que apareciera la Wii?
Sí, hace más de una década. Después de lanzar el primer *Nights* en la Saturn, produjimos un prototipo de mando con sensor de movimiento. Pero al final aquello no se concretó.

En el juego hay distintos sistemas de control, ¿por qué decidieron hacerlo así?
Porque odio encontrarme con esa pantalla que te avisa de que tienes que conectar o desconectar el Nunchaco o cualquier otro mando para poder jugar. Quería crear algo con lo que uno pueda jugar de inmediato y donde quiera; basta con poner el disco. Por ejemplo, me encanta el tenis, el béisbol y los bolos de *Wii Sports,* pero nunca juego al boxeo, sencillamente porque hace falta el Nunchaco.

Su estudio ha lanzado juegos que se han vendido muy bien, pero que no han sido bien recibidos por los críticos ni por los jugadores más hardcore. ¿Por qué cree que ha ocurrido esto?
Quería acercar *Sonic* a los jugadores más normales, y por eso cambiamos el nombre del juego. *Nights: Journey of Dreams* no se llama *Nights 2,* porque quería crear un juego para el mercado de masas. Para atraer a ese tipo de público tenía que presentar la historia desde el principio. Sigue existiendo el juego original que les gusta a los más hardcore, pero lo hemos combinado con otras cosas que les encantan a los más jóvenes, como montañas rusas o acción de plataformas.





Los tiernos colores de *Nights* no sorprenden a nadie, y la comunicación a través de emoticones parece ser la base de este "vigilante" de Nintendo orientado al uso familiar.

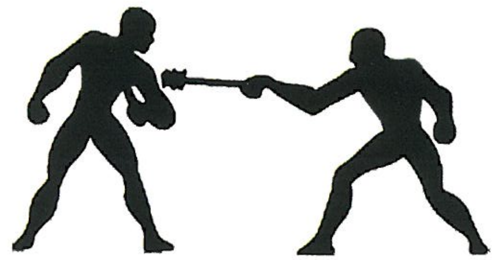
OUT THERE



NO MORE HEROES SE OCUPA DE LO PRÁCTICO



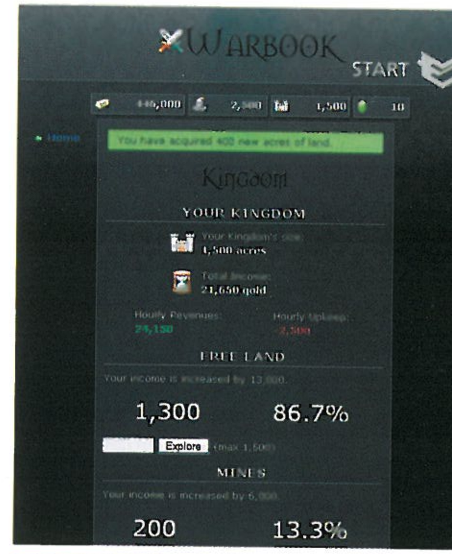
Debe de ser la primera vez que ocurre esto con un videojuego. El juego *No More Heroes,* de Suda 51, tiene su propio papel higiénico oficial. Se repartió de forma gratuita en una sesión de promoción, aunque sólo se entregaron 20 unidades de los preciados rollos. Probablemente se convertirán en codiciado objeto de merchandising. La foto de Travis en el trono es adorable. Al menos esto demuestra que Suda y su equipo tienen en cuenta los aspectos prácticos del juego, aunque no vamos a rebajarnos a comparar este juego con *Killer 7.*



ONLINE

Juegos cara a cara

Las redes de juego social son una atractiva plataforma para los juegos online



Se ha sugerido a menudo que el éxito de los portales de juegos tipo Newgrounds o Kongregate se debe a su capacidad para retener a los jugadores construyendo una comunidad. Últimamente, sin embargo, parece que este PLOY funciona también al contrario: comunidades no especializadas como Facebook muestran cada vez más interés en el potencial del juego multijugador para fidelizar a sus usuarios y para fortalecer los lazos de su comunidad. Aunque títulos como *Scrabulous,* la aplicación de Facebooks en la línea de *Scrabble,* existen ya desde hace cierto tiempo, han surgido recientemente juegos de mayor escala que podrían tener una recepción mucho más amplia. Naturalmente, los juegos que ofrecen un perfil de jugador persistente e interacción con otros jugadores aprovechan el atractivo de los sitios en red, así que no es sorprendente que MMOs como el poderoso creador de reinos de fantasía *Warbook* o el maratón *Duels* se hayan convertido en títulos muy populares entre los usuarios de portales como Facebook.

Aunque muchos de estos juegos parecen tener un desarrollo más pobre que los que aparecen en páginas de juegos Flash, la amplia base de usuarios de Facebook garantiza su acercamiento a un público mucho mayor que el que alcanzarían de haberse mantenido relegados a los portales de juegos orientados a los fans de un determinado hobby, que siempre han sido un mercado muy marginal.



***Duels,* a caballo entre *World Of WarCraft* y *Magic: The Gathering,* es obra de Andrew Busey, consejero delegado de Oxygen Games y cofundador de la empresa Pluck.**

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

House Of The Dead 2 & 3 Return
PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Ghost Squad allana el camino a unos zombis no tan muertos, de nuevo en modo co-operativo. ¿Por qué no un *HOTD4*? Debido a la falta de HD, o de armas. O de tiempo, o de ganas.

Hail To The Chimp
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** GAMECOCK



El listado de títulos seudo políticos de Wideload: "Un sistema electoral con fallos, traidor, con serenos locutores, y recaudador de fondos con gordos gatos y sosos anuncios políticos.

Dragoneer's Aria
PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



Lo nuevo de Nippon Ichi recibe ayuda de Hitmaker, con un diseño de personajes del director de arte de Lineage II, Juno Jeong. La música es cortesía de Johann Sebastian Bach.

Samurai Warriors: KATANA
PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



La idea de abrirse paso a machetazos por las misiones de esta serie es aterradora, pero al menos esta vez tienes un arma. Conviene que te drenes el líquido del codo lo antes posible.

Silent Hunter 4: U-Boat Missions
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Tras algunos contratiempos, el simulador de submarinos de Ubisoft va a toda máquina con su primera actualización. Lo mejor es la ayuda estratégica y la campaña alemana.

Blood Bowl
PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



Los deportes sangrientos están al completo ahora que papá ha llegado al estadio. Cyanide se encargará del progenitor de Games Workshop ganando al Speedball Tournament.

Lego Batman
PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR **DISTRIBUCIÓN:** WARNER BROS



Más noticias en la oscuridad, esta vez se insinúa un juego más largo que el *Lego Star Wars*, con más villanos que se escapan del Arkham Asylum, para coleccionar y manejar.

MX Vs ATV Untamed
PLATAFORMA: 360, DS, PS2, PS3, PSP, Wii **DISTRIBUCIÓN:** THQ



El a menudo infravalorado título de THQ llega con a todas las plataformas. Grandes eventos al aire libre, carreras de obstáculos a lo Enduro y un modo de carreras multicoches.

Sensible World Of Soccer
PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** CODEMASTERS



Se ha perdido entre el lío de las Navidades. Lo nuevo y lo viejo chocan este mes. Nótese la falta del nombre de cierta revista en los pantallazos. Sólo les dimos apoyo moral.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Headcase

www.nitrome.com/games/headcase/

El desarrollador londinense Nitrome tiene un buen número de excelentes juegos Flash en su web. Hasta el momento, el favorito de la redacción de EDGE es el *Headcase*, un juego que ofrece un nuevo giro dentro de las normas de los plataformas. Prescindiendo de la gravedad, su pixelado protagonista puede caminar sobre cualquier superficie de una plataforma y lanzarse hacia delante, derribando obstáculos y enemigos con su gran casco hasta que que aterriza en otro nivel. El juego controla la mecánica haciendo las superficies pegajosas para que sea imposible saltar, y dirigiéndote así de una plataforma rosa no pegajosa a otra, evitando peligros mientras calculas el tiempo y planeas la estrategia.

Headcase sube de dificultad con bolas gigantes, proyectiles y campos eléctricos, introduciendo nuevas ideas a un ritmo pausado a lo largo de sus 25 niveles. Tal como ocurre con otros juegos de Nitrome, el arte conceptual es magnífico y dan cohesión. Como si el juego en sí no fuese bastante, su apariencia bien podría ser una razón para continuar jugando.





Ya sea con imponentes edificios en los barrios más caros de las grandes ciudades o con pequeños locales en pueblecitos, las empresas de videojuegos están presentes en el día a día del ciudadano japonés. Generan tantos puestos de trabajo que cuesta traicionarlas consumiendo productos piratas.





COSAS SOBRE Japón

Antes muertos que piratas

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

El politeísmo es un pilar fundamental de la cultura nipona. El sintoísmo habla de los dioses que dieron forma a Japón y sus costumbres, los *yaorozunomikami*. Literalmente, este nombre quiere decir ocho millones de dioses. Existen tantos porque, según los bonzos, todo puede ser considerado una deidad: el musgo que recubre las rocas es un dios, el pájaro que trina al alba es un dios. Una persona, por supuesto, es un dios. Y aquí viene el más difícil todavía: una Nintendo DS puede ser un dios, y una cámara de fotos Nikon. Al tópico de que para los japoneses el trabajo es un dios no le falta fundamento.

El pensamiento ancestral, realimentado con las normas de conducta no escritas que la mayoría acata, ha moldeado los individuos abnegados y luchadores a los que su misma tradición convierte en máquinas consumistas e incluso obsesivas. En un país donde deificar fue y sigue siendo tan fácil, al igual que tres grandes religiones se disputan los fieles, tres grandes empresas de videojuegos buscan una fidelidad en el consumidor que puede parecer ridícula a ojos occidentales.

Japón, tierra de sueños y de dioses, es hogar del individuo (léase "jugador") que toda empresa quiere atraer, ya que a una desmesurada pasión por lo que le gusta se une el cumplimiento de un código de conducta que ha aprendido sólo por pertenecer a la sociedad que pertenece. Un código muy provechoso para creadores, editores y distribuidores de videojuegos. Un código cimentado sobre la reticencia a piratear o importar juegos.

Como si de un asunto de honor se tratase, al usuario japonés no le interesa nada modificar su consola, ni siquiera para jugar a copias de seguridad o probar juegos antes de comprarlos. Dado que la industria del videojuego es una de las más importantes del país, dinamitar sus cimientos pirateando juegos se ve como un acto igual de reprobable que el robo directo en la tienda de juegos. Del mismo modo que muchos establecimientos tienen el género en plena calle, sin vigilar, y nadie se lo lleva, son pocos los que se aprovechan de las facilidades que da internet para aumentar su colección de juegos. Encontrar una R4 o un Freeloader en Japón, por otro lado, no es fácil. A los comerciantes les cuesta dar salida a materiales que están considerados unánimemente como hachas que pueden echar abajo el árbol de la industria del ocio electrónico.

Encontrar una R4 o un Freeloader en Japón no es fácil. A los comerciantes les cuesta dar salida a materiales que están considerados como hachas que pueden echar abajo el árbol de la industria del ocio electrónico

Más sorprendente resulta la negativa de los japoneses a importar juegos. Cierto es que las restricciones zonales de las consolas de sobremesa de Nintendo y Microsoft dejan poco margen de movimientos, pero ni siquiera cuando PS2 gozó de grandes títulos occidentales se registraron los pedidos que cabría esperar al extranjero. El pensamiento de que jugar a títulos que se distribuirán tarde o temprano en Japón perjudica a los distribuidores, y, a la postre, a otros consumidores, frena





El culto por lo retro, unido a los bajos precios del mercado de segunda mano (y la excelente conservación de los artículos que cambian de dueño) estimulan la compraventa de consolas y juegos de décadas pasadas. En Japón el bolsillo nunca impide descubrir aquello que en su día no disfrutaste.



siempre cualquier flirteo con las web de importación, que acaban desapareciendo. Las únicas opciones del que quiere jugar a juegos importados pasan ahora por la cadena Gamers y su limitadísimo surtido de copias asiáticas, y rara vez americanas, de títulos de la 360.

A esa ideología conservadora hay que añadir la lógica de que, a unos precios bajos, la piratería es menor. En Japón las novedades de PS3 y Xbox 360 cuestan unos 36 euros. Y las tiendas, en vez de subir el precio, lo bajan para dar más salida a los juegos e incentivar el mercado de segunda mano. Entonces el fabricante se ve obligado a lanzar packs especiales, los únicos que se venden al precio "recomendado" (la función de estos packs en Occidente es frenar la piratería). Muchas veces, la única forma de conseguir estas ediciones especiales es reservándolas meses antes. Sobra decir que los artículos que las acompañan se convierten en objetos de deseo que en ocasiones pueden levantar más pasiones que el propio videojuego. Que los japoneses sean unos fetichistas puede que también tenga mucho que ver con la agonía de la piratería...


7+
www.pegi.info
ZACK & WIKI
En busca del Tesoro de Barbaros
Paso 1: Usa cable de coche para conseguir coco
Paso 2: Arroja coco a cabeza de serpiente
Pasos 5-9: De ti depende...
Paso 3: Prepara sorpresa de sopa picante
Paso 4: Transforma serpiente en pinza
¡Navega hacia el legendario tesoro y únete a una emocionante búsqueda!
Colócate tu parche en el ojo y demuestra que eres uno de los más grandes piratas de todo el mundo. Desentraña las rutas que te llevarán a través de esta vertiginosa y apasionante aventura. Reclama el botín para ti o enfréntate a la aventura junto con un máximo de tres amigos. Todo lo que necesitas es tu inteligencia y el mando de tu Wii para encontrar el legendario tesoro.
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
Nintendo
CAPCOM
www.wii.com

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico



34 **Burnout Paradise**
360, PS3

36 **Age Of Conan: Hyborian Adventures**
360, PC

38 **Los Cazafantasmas**
360, DS, PC, PS2, PS3, Wii





40 **Geometry Wars Galaxies**
DS, Wii

42 **Pain**
PS3

42 **Panzer Tactics DS**
DS

44 **Dark Messiah Of Might And Magic: Elements**
360

44 **Dark Sector**
360, PS3

45 **Ferrari Challenge**
DS, PS3, PSP, Wii



45 **Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire**
DS

Los + buscados de **Edge**

Super Smash Bros Brawl



Se acaba la sequía de la Wii, se habla de la nueva corriente de juegos de los maestros de Nintendo que aplacará nuestra sed.
WII, NINTENDO

Patapon



Desde la demo del TGS, los pequeños guerreros nos han estado siguiendo, sus melodías se nos han metido en la cabeza.
PSP, SCEE

Grand Theft Auto IV



Ha ganado mucho gracias al tiempo extra de desarrollo, pero quizá más porque hasta la primavera no podremos jugarlo.
360, PS3, TAKE-TWO

Me gusta romper

Pero, ¿a qué precio?



Es difícil no entusiasmarse ante la idea de tirar al viejo muñeco Marshmallow de lo alto de un rascacielos de Nueva York, pero ¿no estaremos alimentando esta nostalgia a expensas de lo propios juegos, y de atrapar a los creadores y los jugadores en un ciclo que nunca acaba?

Este mes nos fijamos en *Los Cazafantasmas*, un juego que no va unido a la película, sino que es una continuación de *Cazafantasmas 2*. Ser un nuevo recluta del equipo cazafantasmas en esta nueva entrega de los primeros creadores es un concepto atrayente. También está *Age Of Conan*, un MMO que transcurre en el universo de las historias de Conan, donde éste estará presente, pero tan sólo será una sombra en tu búsqueda del tesoro. No son los primeros juegos en considerar sus raíces de ficción más como un principio que como un final, pero los resultados de los títulos que ha habido hasta el momento no han sido muy buenos.

Hay excepciones, por supuesto, y los videojuegos se han beneficiado de las cuidadas adaptaciones de ricos conceptos ficticios en mecánicas de juego: *Dune II* no sólo llevó más allá la premisa básica de *Dune*, sino que, extendiendo esa ficción, creó el primer juego de estrategia a tiempo real tal como lo conocemos hoy, introduciendo unos estándares tales como el control de las unidades con el ratón, la acumulación de recursos y la construcción de bases. Demasiado a menudo sucede al contrario: *Enter The Matrix* fue un juego sin inspiración que falló en su promesa de recrear la impresionante cinematografía de los filmes, y que a la vez cojeaba de una unión con la película que tenía que proporcionar ciertas escenas establecidas al juego.

Así que, ¿de qué lado caerá *Los Cazafantasmas?* La extrema dependencia de las escenas de Moquete y el muñeco Marshmallow (que sólo sale en la primera película) sugiere que no hay la suficiente confianza para crear nuevos personajes y situaciones que emocionen a los fans tanto como las antiguas. Las reacciones ante la preview y el dinero recaudado en las tiendas muestran lo que los jugadores quieren, y, en este caso, piden un *Cazafantasmas* que simplemente recicle la emoción del primero.

El tema pone a los desarrolladores ante un dilema. *Los Cazafantasmas* demuestra por qué la frase "deshazte de la licencia y ¿que te queda?" se equivoca: la licencia es la razón de que exista el juego. Su ambición y calidad serán lo que los fans desean y esperan.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CRITERION GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **ENERO**



Esto es conducir

No es común ver a un productor sosteniendo un Sixaxis en un evento de prensa de un juego multiformato, pero Channon lo hizo; Criterion ha escogido PS3 como su plataforma base. Si hilas fino puedes decir que el *Paradise* para PS3 tiene más definición, pero lo cierto es que ambas versiones funcionan a la perfección a 60 fps. El beneficio real, dice Channon, es poder evitar la difícil conversión de 360 a PS3 con la que muchos otros estudios deben luchar. "Siempre hemos abierto camino a los *Burnout* en las plataformas de Sony. Nos encanta la PS3. Tomamos esta decisión desde el principio, y ha sido una ventaja, ya que además tenemos un producto para 360 genial, sin problema alguno entre plataformas, al contrario de los que escogen el camino opuesto".

Burnout Paradise

Criterion encuentra el paraíso en un Burnout con libertad de acción ¿Se perderán los jugadores?







No queríamos poner flechas en el juego en absoluto", dice **Nick Channon,** productor de *Burnout Paradise* en Criterion. Y, excepto las indicaciones pintadas sobre el asfalto –las que se espera que ignores mientras esquivas el tráfico en movimiento, empujas a tus rivales contra las paredes y quemas rueda en las intersecciones–, es así. No hay barreras luminosas guiándote hacia la dirección más atrevida o el ángulo más peliagudo. Ni siquiera tienes un GPS a lo *Test Drive Unlimited* para guiarte durante la carrera o hacia la línea de meta. *Burnout Paradise* hace que los demás juegos con libertad de acción parezcan cuadriculados.

Es una decisión osada con respecto a la serie de carreras más arcade a este lado de *OutRun*. *Burnout* se asocia con una competición lineal para ir de A a B, te empuja en la pantalla con la idea de seguir adelante, más rápido, más lejos. Parece el peor candidato para la exploración libre. Pero una vez Criterion ha dado el salto –y, para los chicos del estudio, no había otra forma de crear un *Burnout* de nueva generación–, no ha descuidado ni un detalle.

> Burnout está asociado con una competición lineal para ir de A a B, un juego que te empuja en la pantalla con la idea de seguir adelante, más rápido, más lejos

Así pues, no hay flechas. Ni recorridos. Las carreras, los sprints para ciertos coches y el nuevo modo Caza y Captura tienen una línea de comienzo y otra de llegada, y en tus manos queda descubrir el camino más rápido a través de Paradise City y sus escenarios rurales y montañosos. Incluso Furia al volante –el modo combativo de *Burnout 3,* centrado en los Takedowns– no tiene más fin que el cronómetro, y tus oponentes se alejan y se acercan a las rutas que escojas. El nuevo modo Trucos va todavía más allá, al permitirte seguir corriendo después de que se termine el tiempo, al poder aprovechar tus impulsos.

Esa completa libertad de elección se contagia a la estructura del juego. Las 120 pruebas están disponibles desde el principio, con una dificultad dinámica que mantiene el ritmo detectando tu número de victorias. Lo único desbloqueable en el título son los 76 coches, y en *Paradise,* hasta desbloquear se convierte en un juego. Una vez conseguidos, la mayoría de coches aparecen en la ciudad y debes cazarlos y vencerlos para que puedan resultar accesibles en el depósito de chatarra que te permite cambiar de vehículo.

Esta chatarrería forma parte de la inquebrantable decisión de Criterion de no incluir un menú, una pantalla de carga o cualquier cosa que rompa la experiencia jugable. En *Paradise* no hay atajos aparte de algunos callejones repletos de rampas. Lo que significa que las competiciones no vuelven a comenzar –o vas a por otra, o tienes que volver– y que tienes que planificarte para coger un determinado coche para cierto evento. Y tendrás que hacerlo: *Paradise* reduce la selección de coches a tres clases con distintas reglas de impulso, modelados según anteriores versiones del





Los controles son excelentes –el punto justo de locura, con inteligentes variaciones por vehículo–, puro *Burnout*. El freno de mano debuta en la serie, y es un añadido vital para darle a los coches, con su manejo a toda velocidad, más flexibilidad y maniobrabilidad.



Muchos coches, ciudades y calles hacen referencia a anteriores *Burnout*. Con su variedad de estilos de juego y reglas de impulso, no hay duda de que *Paradise* espera ser todo lo que quieren los fans de la serie, aunque es complicado: todo el mundo adora *Burnout*, pero también tiene opiniones diferentes sobre cuál es el mejor.



Ahora es posible verse implicado en un accidente enorme, a cámara lenta, y aun así seguir siempre que tu coche tenga cuatro ruedas. El exagerado modelado de daños es genial, aunque puede arreglarse enseguida pasando por alguno de los muchos talleres que hay.



juego. La clase Velocidad funciona como los vehículos más rápidos de *Burnout 2*, mientras que los coches Ataque y Acrobacia son más fuertes, modelados según los juegos más recientes, ganando más impulso en base a su estilo de conducción. El controvertido uso del tráfico como arma de *Revenge* también está incluido, pero rebajado y sólo disponible para los vehículos más potentes. Hasta cierto punto, *Paradise* te permite escoger a cuál de los anteriores *Burnout* quieres jugar.

Para que toda esta libertad no resultara excesiva, Criterion ha restringido el tamaño. Para lo normal en los juegos con libertad de acción es un juego pequeño, una fracción del tamaño de Oahu en *Test Drive Unlimited*. Channon señalaba que se puede cruzar de Este a Oeste en siete minutos justos. La clave está en conocer cada centímetro, aprendiéndote las mejores rutas de escape para evitar los coches negros que te persiguen. Para ayudar a la memoria de los usuarios, sólo hay ocho líneas de llegada en todas las pruebas.

Ese mapeado relativamente pequeño está poblado de oportunidades. Más allá de las pruebas que hay en cada cruce, existen 400 puertas y 120 rótulos que atravesar, "supersaltos" que encontrar, aparcamientos por los que subir y desde los que lanzarse, y oportunidades de aparcar a frenazo limpio. El modo Crash se ha convertido en Espectáculo, una carnicería a cámara lenta casi cómica, que puede comenzar en cualquier momento presionando los dos sticks; según Chanon, es como un "Katamari con coches". Los récords de Espectáculo y las contrarrelojes batidas de cada calle de la ciudad convierten los Rankings en Leyes de la Calle.

Estos omnipresentes minijuegos resultan especialmente apetitosos para el multijugador online sin interfaz ni costuras de *Paradise*. Se puede invitar a amigos mientras conduces, apretando un par de botones. Con Espectáculo de ocho personas, pruebas creadas por usuarios y retos cooperativos para dos, cuatro u ocho jugadores, habrá horas de relaciones sociales sin un solo evento estructurado.

Cuando la impresionante filosofía libertaria de *Paradise* toma sentido es dentro de su contexto social. Producir un juego tan hábil, explosivo y rapidísimo requiere una enorme dedicación, ambición y valentía –por no hablar de habilidad técnica–, sobre todo cuando es tan reconocible ante los ojos y los pulgares como un *Burnout* puro y duro, pese a ser tan abierto.

Eso sí, cabe preguntarse si podrá mantener la legendaria intensidad de la serie en el modo para un jugador. Durante la prueba empezaron a molestar la falta de objetivos, la confusión y la frustración en la dificultad de los cambios de coche y el reinicio de las pruebas. Preocupa su variedad, pero, si lo logra, *Paradise* promete ser una joyita dentro de los juegos con libertad de acción.







Un indicador de calles en lo alto de la pantalla te ayuda a orientarte, y es la única concesión al reconocimiento de rutas en estas carreras abiertas. Los giros se indican mediante un sutil destello.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS / PROEIN GAMES**
ESTUDIO: **FUNCOM**
ORIGEN: **NORUEGA**
LANZAMIENTO: **MARZO 2008**

Age Of Conan: Hyborean Adventures

El uso de Funcom de la licencia Conan lleva al multijugador online hacia una dirección violenta e indecente, pero es la única forma de romper las convenciones del género

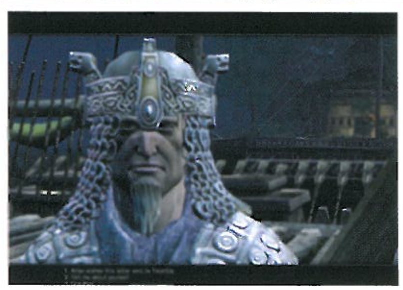


Uno de los detalles más absorbentes es la bellísima banda sonora. De hecho, en general la dirección de sonido destaca y saca un gran partido al sonido envolvente 5.1.



No se nota en los pantallazos –después de todo, los bárbaros, los gigantes y los demonios son habituales en el fantasioso género de los multijugador online–, pero al poner las manos sobre lo último de Funcom enseguida te das cuenta de que intenta hacer muchas cosas de forma poco ortodoxa. El principio del juego coloca a tu personaje, un antiguo esclavo, en las playas de la isla tropical de Tortage donde ha llegado arrastrado por la corriente después de que una tormenta haya destruido un barco carcelario. Tras una corta misión tutorial en la que liberas a una damisela y machacas a unos piratas con un pedazo de madera, te abres camino hacia la ciudad de Tortage para meterte en una conspiración mientras persigues la gran recompensa de alcanzar un destino heroico.

Además de la soberbia calidad de su historia, la mayor diferencia respecto a otros MMOs es que, en su mayor parte, no es multijugador: originalmente, ese escenario estaba pensado para un solo jugador, asegurándose así de que los novatos recibían un entrenamiento exhaustivo en las batallas antes de soltarlos en el más amplio mundo multijugador. Lo que, no obstante, ha sido reemplazado por un acuerdo: durante el día, Tortage es multijugador, lo que te permite realizar misiones en compañía que no afecta a los avances de la historia; por la noche, un estado que empiezas al echarte a dormir, el juego se ajusta para un solo usuario. Entonces tu personaje puede avanzar en su campaña global. Así, *Age of Conan* puede crear misiones más espectaculares y con repercusiones más profundas que si tuviera que mezclarlas con un mundo persistente lleno de jugadores. Gracias a ello, el juego ofrece algo más que misiones de asesinato y búsqueda, y establece motivaciones mediante elaboradas ramificaciones de diálogo, al tomar nota de las tramas más densas de los RPGs convencionales. Queda por ver si se mantiene dicha calidad cuando Tortage y el componente para un jugador terminen; los niveles más avanzados en los que nos adentramos parecían recuperar detalles ya utilizados.



Las conversaciones con los PNJ son escenas de vídeo en primer plano, otra idea tomada de los RPG convencionales para darle a *Age of Conan* la sensación de implicación que suele faltar a otros MMO.

Otra idea radical vista en demostraciones anteriores está ahora en proceso de cambio. Se había planteado que elementos importantes del desarrollo del personaje quedaran aplazados hasta que se completara la sección de Tortage. En el barco de prisioneros, el jugador puede escoger su apariencia, seleccionando una de tres razas humanas, sin impacto jugable, usando una herramienta de creación a lo *Oblivion* para transformar sus características en una amplia variedad de rostros. No obstante, para escoger una clase tienes que llegar al nivel cinco, y otras decisiones llegan aún más tarde, ofrecen un desarrollo adicional y afectan a las habilidades del jugador para la artesanía y la construcción. Pero, debido a las reacciones a la beta, ya no será así: el jugador podrá escoger su clase principal en el primer nivel... Aunque puede que vuelva a cambiar antes del lanzamiento. Es una pena que Funcom dé un paso atrás en una idea tan personal, pero lo hace para dar a los jugadores lo que desean y evita que los personajes adicionales se vean obligados a jugar una sección de inicio idéntica.

En la línea de los intentos de *Tabula Rasa* y *Hellgate: London* por crear combates viscerales en los MMO, *Age of Conan*



Luz, fuego, construcción

Age of Conan **incluirá la capacidad de construir ciudades gremiales en los niveles más altos de juego, aunque es un misterio cómo lo hará. Lo que se sabe despierta la curiosidad: los gremios pueden tener recursos y crear una motivación económica para la guerra, ya que la su dominación está relacionada con la artesanía y el regateo. Eso sí, igual que en la promesa de Funcom de ofrecer combates brutales, es clave la ejecución. Aparte de ello, existe la posibilidad de combates uno contra uno: el modo "captura la bandera" resulta de lo más frenética, en la que el control de las posturas, las pociones de curación, los combos y la resistencia añade táctica a toda esa violencia; además, un equipo organizado puede explotar el equilibrio de las clases con efectos más profundos.**





Los desarrolladores han optado por suavizar los ataques especiales y el jugador selecciona ataques que encajen en su estilo, en lugar de preferir las opciones más obvias.

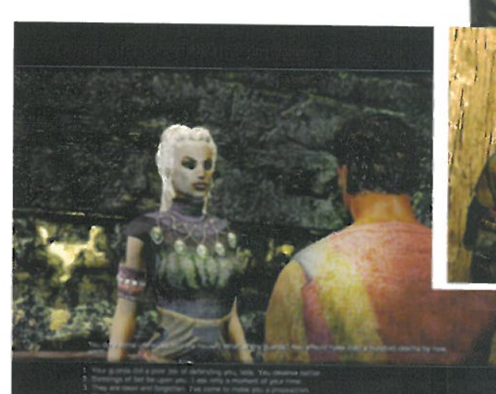


ha desechado la vieja fórmula del apuntado y ataque automáticos. En su lugar, usa una mezcla de ataques direccionales asignados a las teclas numéricas y un sistema de combos simplificado. Cada oponente tiene una resistencia distinta a los ataques por la izquierda, la derecha o arriba, indicada por una serie de barras blancas que rodean al personaje por dichos lados, y quedan a la vista sólo cuando seleccionas con el cursor al personaje. Claro que esas capacidades defensivas pueden variar de forma espontánea, obligando al jugador a cambiar constantemente entre esos tres ataques. A todo ello hay que añadirle el sistema de combos, iniciado ya sea por las teclas numéricas más altas o por una barra de iconos. Una vez haces clic, tienes que presionar los botones de ataque direccional en una secuencia que parpadea en el monitor. También hay posiciones defensivas y agresivas y pociones de curación.

Es un poco complicado de dominar, no por la complejidad de los combos, sino porque la disposición del control distribuye las funciones de movimiento y ataque por tus dos manos. Las teclas numéricas alejan tus dedos de los controles de movimiento, y no puedes usar el ratón para rotar la vista si haces clic en la barra de iconos: no es un gran problema a la hora de controlar a tu personaje, pero resulta complicado y socava los intentos de Funcom de ofrecer una sensación de violencia más directa que en otros multijugadores online. Resulta un tanto contradictorio tener que empezar cada ataque combinando la necesidad de cambiar de postura, activar los combos y beber pociones, en lugar de permitir que el jugador controle cada golpe, da la impresión de que sólo estás controlando algo que es más fluido en el manejo indirecto de otros MMOs. Aun así, hay que señalar que todo ello ha cambiado de forma radical desde que vimos el juego en julio, y no hay duda de que Funcom continuará probando otras configuraciones de control. Esperamos que encuentren unas que reflejen mejor la implicación del usuario en las batallas.

Los combates brutales son un giro refrescante ante las convenciones de los MMOs, que a menudo priman el control estadístico sobre la sensación de interacción

Sería una pena que *Age of Conan* fuera una decepción por una mala concreción de sus intenciones admirables. Los combates brutales son un giro refrescante ante las convenciones de los MMOs, que a menudo priman el control estadístico sobre la sensación de interacción. Sin duda, parece que Funcom le ha cogido el tranquillo al mundo de Conan. Cabe esperar que el estudio pueda crear una experiencia lo suficientemente rica a todos los niveles de juego.





Funcom ha intentado evitar presentar a los PNJ como vendedores de misiones. La mayoría tienen horarios realistas y lugares preferidos, como esta posada.

PLATAFORMA: **360, DS, PC, PS2, PS3, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **RED FLY STUDIO (DS, PS2, Wii), TERMINAL REALITY (360, PC, PS3)**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**

Los Cazafantasmas

Apariciones de fantasmas y otros hechos sobrenaturales en todos los formatos





Algunos efectos luminosos, sobre todo los rayos de protones, son aún más espectaculares en movimiento, y los intentos de los fantasmas de escapar de tus ataques provocan unos destrozos caóticos.



La tensa secuencia de la biblioteca esta construida en el film sobre el ácido humor de Venkmann, detalles que el juego deja atrás a cambio de emociones inmediatas.







No parece que la tercera película de la serie vaya a hacerse en breve. Así pues, esta versión de *Cazafantasmas,* en desarrollo multiplataforma a manos de Terminal Reality y Red Fly Studio, supone la vuelta de los actores y guionistas originales tras más de dos décadas; es un nuevo añadido a una de las comedias sobrenaturales más divertidas que se han hecho.

El juego te pone en la piel de un nuevo recluta contratado por el equipo clásico de *Cazafantasmas,* que están sacando partido a su talento innato para salvar el mundo en el último instante a base de expandir el negocio. A partir de aquí, el título parece mirar a momentos anteriores, añadiendo además nuevas tramas y escenarios. Muchos de los monstruos están relacionados con Gozer, el jefe fantasmal de la película original, y su diseño se ha inspirado en un particular simbolismo azteca, aunque, claro está, los fantasmas serán las estrellas principales. Vuelven caras conocidas como el Librero, Moquete y el Muñeco Marshmallow, y entre los nuevos enemigos hay fantasmas generados a partir de libros, tubos de neón azules en forma de dientes pululando por las calles, gárgolas siniestras y apariciones con forma de perro.

Para poder cazarlos cuentas con las armas originales (y las mejores): el "acelerador nuclear no autorizado" o mochila de protones; la trampa para fantasmas debilitados; el contador PKE, que en el juego te informa sobre tus objetivos; e incluso el Ecto 1. Por desgracia, las informaciones preliminares indican que no puedes usarlo para dar una vuelta.

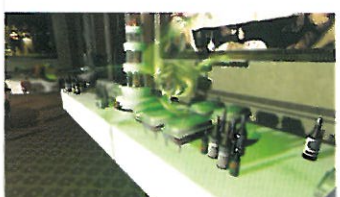
Los escenarios basculan entre lo obvio y lo inspirado, e incluyen un cementerio repleto de niebla y lápidas, la biblioteca del primer film recreada con increíble fidelidad arquitectónica (aunque no hay mucha variedad de libros) y, lo mejor, la sala de banquetes en la que el equipo encontró a Moquete por primera vez, con esquemas de disposición de mesas y papel pintado destructibles. Además, tendrás que intentar detener el ascenso por un rascacielos del Muñeco Marshmallow mientras estás suspendido sobre él.

Hay que señalar que la versión para Wii de Red Fly Studio será bastante diferente de la muy detallada de Terminal Reality, con unos personajes más estilizados y la posibilidad de controlar el rayo de protones con el Wiimando (en un detalle genial, activas la trampa para fantasmas con un golpe de Nunchako). No se ha confirmado nada del modo para un jugador de 360, PC y PS3, pero la versión Wii incluirá modos multijugador como "Fantasmas contra Cazadores" en que los usuarios podrán ser cualquier de los dos en un enfrentamiento (los fantasmas tienen la habilidad de cruzar las paredes y llenar de moco a los Cazafantasmas) o en un modo competitivo de caza de fantasmas.

El único aspecto del juego que continúa en secreto es el más importante: su guión y su humor. Pero con los actores originales en el proyecto, y el obvio atractivo de ser un cazafantasmas, este título puede acabar siendo una de las estrellas de 2008.

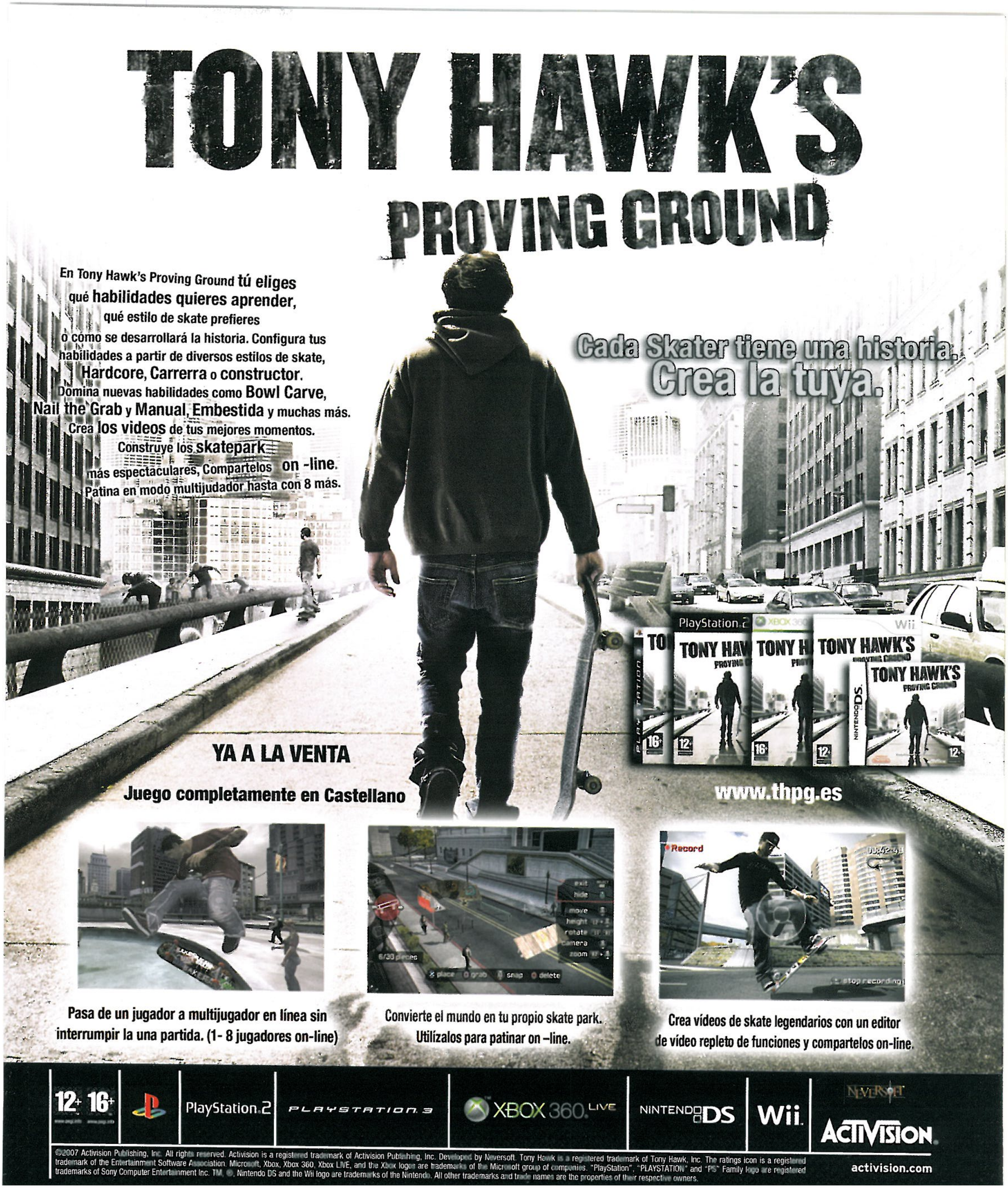


Parece que los chicos están a punto de cruzar sus rayos… en una "inversión protónica total" según Egon, y provocando el final de la partida.



¿A quién llamas?

Además un guión escrito por Dan Aykroyd y Harold Ramis, los autores de las películas, *Los Cazafantasmas* incluirá sus voces y las del resto de actores originales, Bill Murray y Ernie Hudson. Está ambientado en los 90, dos años después de Cazafantasmas II, y narra cómo los neoyorquinos empiezan a adorar a Gozer (va a abrir un museo dedicado al arte y la arquitectura de su periodo histórico), lo que suena como el tipo de perversión que podría ocurrir en el mundo real. Eso sí, no está conectado con el comentado guión de *Cazafantasmas en el Infierno* que se escribió para un tercer film, ni con esa demo jugable, si es que era eso, que lanzó Zootfly en 2007.

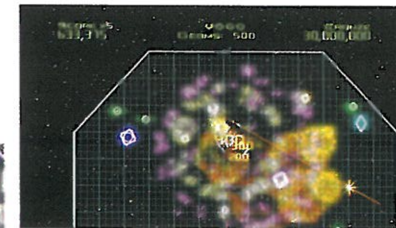

TONY HAWK'S
PROVING GROUND
En Tony Hawk's Proving Ground tú eliges qué habilidades quieres aprender, qué estilo de skate prefieres o cómo se desarrollará la historia. Configura tus habilidades a partir de diversos estilos de skate, Hardcore, Carrerra o constructor. Domina nuevas habilidades como Bowl Carve, Nail the Grab y Manual, Embestida y muchas más. Crea los videos de tus mejores momentos. Construye los skatepark más espectaculares, Compartelos on -line. Patina en modo multijudador hasta con 8 más.
Cada Skater tiene una historia.
Crea la tuya.
YA A LA VENTA
Juego completamente en Castellano
www.thpg.es
Pasa de un jugador a multijugador en línea sin interrumpir la una partida. (1- 8 jugadores on-line)
Convierte el mundo en tu propio skate park. Utilízalos para patinar on –line.
Crea vídeos de skate legendarios con un editor de vídeo repleto de funciones y compartelos on-line.
12+ 16+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS
Wii
NEVERSOFT
ACTIVISION
activision.com
©2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Developed by Neversoft. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ®, Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of the Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PLATAFORMA: **DS, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA / VIVENDI**
ESTUDIO: **KUJU**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Geometry Wars Galaxies

¿Las nuevas formas de jugar harán que los sticks dobles sean cosas del pasado?

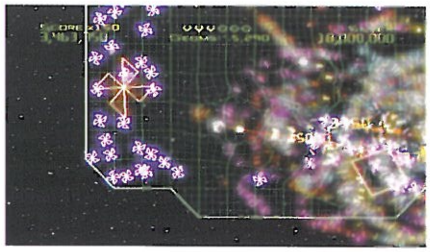




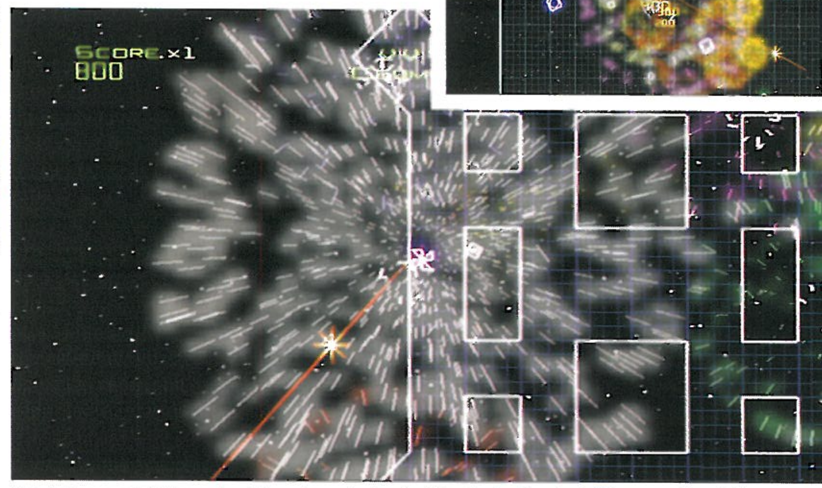


Ángulo de influencia

Pese a su austeridad estética, muchos de los niveles de *Galaxies* están directamente inspirados en clásicos del arcade como *Asteroids*, con enemigos grandes que se dividen en otros más pequeños al recibir un disparo; *Pac-Man*, cuando estás confinado en un laberinto; e incluso un juego más reciente, *Every Extend*. En este nivel, las minas explotan sin hacer daño a tu nave, pero detonan las más próximas. Seguro que sonríes al ver cómo Kuju ha adaptado la estructura de *Geometry Wars* para encajar esta variedad de estilos de juego.



Algunos niveles son mejores que otros para recoger geoms, como las variedades basadas en Asteroids, porque los enemigos suelen soltarlos en grandes cantidades.



Una de las características más sutiles, e importantes, de *Retro Evolved*, es lo rápido que podía reiniciarse una partida, aunque *Galaxies* incluye una corta e irritante animación del campo de juego surgiendo de un polígono.

Kuju asegura que los controles para al Wiimando de su versión ampliada para Wii del austero clásico de Bizarre Creations es mejor que los sticks dobles. La puntuación máxima conseguida por los testers parece ser que es de 21 billones, y se consiguió con el Wiimando. El productor Roger Carpenter insiste en que la curva de aprendizaje para los nuevos jugadores con este nuevo sistema de control es idéntica a la de los sticks dobles.

Lo cierto es que, después de jugar a unos cuantos niveles, a pesar de que el control parezca al principio demasiado impreciso, enseguida resulta más rápido y más flexible que usando los dos sticks. En el modo para un jugador, la nave sigue estando en el centro de la pantalla, y puedes apuntar mediante el puntero del Wiimando, indicado mediante una estrella y un puntero rojo. Enseguida queda claro lo importante que es apuntar cerca del centro de la pantalla, para cambiar más rápido la dirección del disparo. A partir de ese punto, el reto está en mantener ese control cuando la acción se intensifique mientras intentas controlar el caos de la aparición de enemigos que es el sello de la serie, un reto que acaba siendo instintivo.

La versión para DS es, a grandes rasgos, idéntica a la de Wii, pero funciona a la mitad de su frecuencia de refresco (hasta 60 fps en Wii) y se ha ralentizado para que encaje en el control sobre el movimiento menos preciso de la cruceta. Por defecto, el apuntado se realiza arrastrando el puntero sobre la pantalla táctil, pero la acción produciéndose en la superior, aunque hay una opción para jugar también en la primera, y otras para apuntar con los botones normales. Del mismo modo, la versión para Wii es compatible con los sticks dobles del Mando Clásico.

Cada nivel es una combinación diferente de forma y tamaño del campo de juego, patrones de aparición de enemigos y recargas de vida y bombas. Éstas, en la línea habitual de la serie, ofrecen un juego potencialmente infinito y una gran cantidad de estrategias.

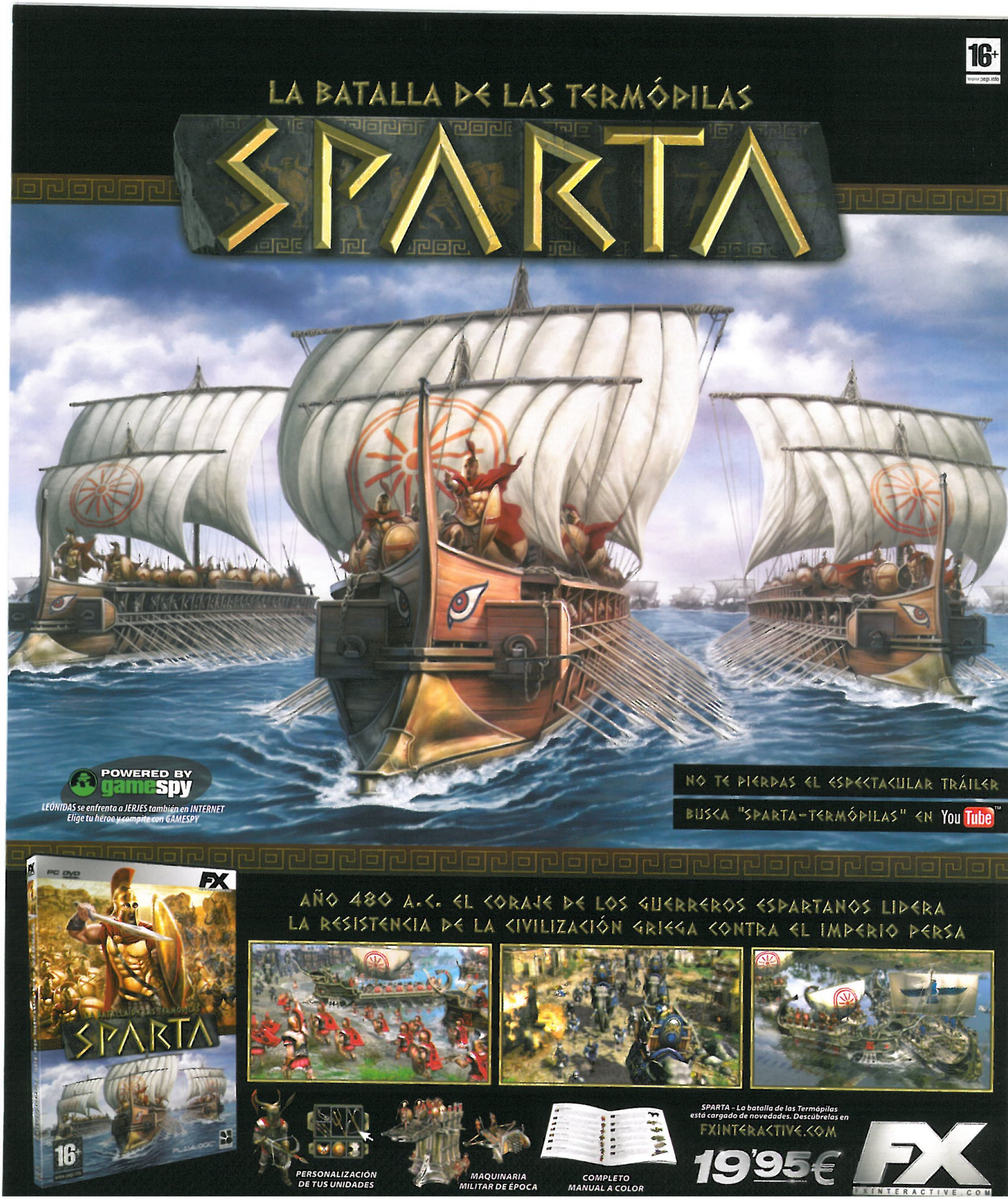
Para unir todas esas innovaciones se recupera el sistema de bonificaciones por puntuación de geoms introducida en el *Waves* que incluía *PGR 4*. Las geoms, que recolectas de los enemigos destruidos, sirven para comprar nuevas colecciones de niveles y ayudas para las naves. Estas ayudas son drones invulnerables que tienen comportamientos específicos, incluyendo disparos en tu misma dirección (ataque), en la opuesta (defensa), recolección de geoms, disparo a distancia y barridos, mientras giran a tu alrededor para cubrirte. Utilizarlos hace que suban de nivel y resulten más efectivos, pero dicho sistema es difícil de encajar en la filosofía de puntuaciones de *Geometry Wars*: es la habilidad la que debe marcar los puntos conseguidos, no el tiempo empleado.

Dejando a un lado esos peros, *Galaxies* sigue impresionando con la capacidad de expandir su gama de opciones, con lo sólido que resulta, y con la honestidad que conservan sus raíces.



Galaxies para DS es más lento que el de Wii para ajustar que la cruceta funcione tan bien como el Nunchako. Tras unas partidas, vimos que esa lentitud nos permitió conseguir mayores puntuaciones.





16+
www.pegi.info
LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS
SPARTA
POWERED BY gamespy
LEONIDAS se enfrenta a JERJES también en INTERNET
Elige tu héroe y compite con GAMESPY
NO TE PIERDAS EL ESPECTACULAR TRÁILER
BUSCA "SPARTA-TERMÓPILAS" EN YouTube
AÑO 480 A.C. EL CORAJE DE LOS GUERREROS ESPARTANOS LIDERA
LA RESISTENCIA DE LA CIVILIZACIÓN GRIEGA CONTRA EL IMPERIO PERSA
PERSONALIZACIÓN DE TUS UNIDADES
MAQUINARIA MILITAR DE ÉPOCA
COMPLETO MANUAL A COLOR
SPARTA – La batalla de las Termópilas está cargado de novedades. Descúbrelas en
FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **IDOL MINDS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**

Pain

Nunca lanzaste el mando a la pared de esta forma



El humor reside en detalles visuales como los carteles que adornan un salón de masajes, que un club se llame The Manhole o estos bonos de puntuación. No estamos seguros de que esté basado en alguna obra desconocida de Oscar Wilde.



Como ejercicio de sacarle hasta el último gramo de potencial a una idea, *Pain* es una especie de obra de arte. Su sencilla unión de catapultas, física y la ambientación en una excéntrica ciudad es la base de este juego de récords: escoges tu ángulo de lanzamiento y la fuerza para dejar que tu sufrido protagonista absorba el mayor daño posible, igual que los escenarios en los que cae.

Y aun así, *Pain* consigue encontrarle un uso a cada botón del Sixaxis. El stick izquierdo controla cierta capacidad de giro, a lo *Burnout 3,* una vez en el aire; la cruceta te permite gritar "Ayy", y lanzar hasta cuatro gruñidos una vez tu munición humana ha golpeado el suelo, exagerando sus fracturas; si agitas el Sixaxis consigues un Super Ooch, el mismo concepto pero más potente. Mientras vuelas puedes hacer que tu personaje adopte posturas para conseguir puntos extras y, manteniendo pulsado un botón, agarrarte a piezas del escenario para derribar los andamios más endebles, rodar junto a una enorme bola de bolos suelta o incluso coger y lanzar objetos pequeños.



El personaje principal es un aficionado a los deportes extremos y las burradas salvajes. Otros personajes desbloqueables son Papá Noel y su dotada ayudante.

Lo que, unido a las opciones de volver a jugar, recomenzar y resetear, cada una en un botón, consigue que la cosa sea compleja. No es bueno que haya un tutorial dolorosamente (ejem) extenso, que debes superar para acceder a los modos principales. Parece desmesurado cuando la jugabilidad se limita a consistir en destrozar cosas con sentido del humor juvenil.



Los modos para un jugador incluyen Paindemonium, el juego básico para acumular puntos; Spank the Monkey, un modo bastante tedioso en el que el personaje debe golpear una secuencia de monos en el menor tiempo posible; y Mime Toss, en el que el héroe debe agarrar a un mimo y lanzarlo a unos paneles. No es difícil pensar que todo esto no es poco más que una remezcla del modo Crash de *Burnout.*

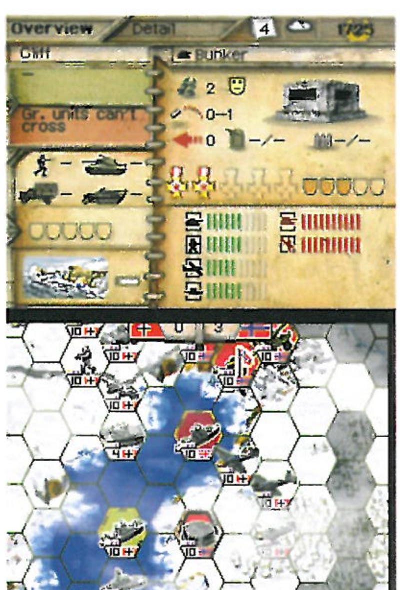


PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **10TACLE STUDIOS**
ESTUDIO: **SPROING**
ORIGEN: **AUSTRIA**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (EE. UU.), POR CONFIRMAR (ESPAÑA)**

Panzer Tactics DS

¿Superará este juego de la II Guerra Mundial para DS a *Advance Wars?*



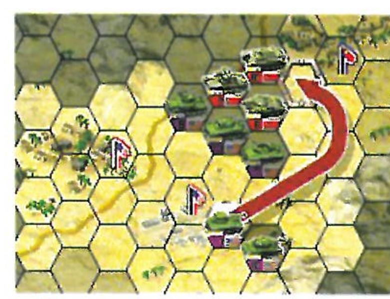


Panzer Tactics DS **consistirá en tres campañas que jugarás como el Eje, los Rusos y los Aliados. El multijugador consiste en un modo para cuatro jugadores vía Wi-Fi y un intercambio a dos.**

Es en momentos como éste cuanto te das cuenta lo sencillo que es emprender guerras en *Advance Wars.* Desde observar los movimientos y el alcance de los disparos a desplegar nuevas unidades, su interfaz tiene un diseño genial. Tan bueno, de hecho, que es desconcertante que *Panzer Tactics DS* no haya podido copiarla, pese a intentarlo.

Puede que tenga que ver con el hecho de que la herencia de *Panzer Tactics* es una mezcla de *Advance Wars* y los juegos de estrategia tradicionales basados en rejillas. Cuenta con unos tipos de terreno a lo *AW* que afectan a la defensa y al movimiento, dinero para construir nuevas unidades y que se gana capturando ciudades, y relaciones a base de piedra, papel y tijera entre tipos de unidad.

Pero coloca todo eso en una rejilla hexagonal, con detalles como la capacidad de crear varias unidades nuevas por turno, mapeados basados en escenarios reales, efectos meteorológicos que impiden que las unidades aéreas ataquen y, más importante, unidades que construyes a base experiencia. Estas unidades, denominadas unidades "base" (si pierdes un número determinado, perderás la batalla), se mantienen entre misiones. Puedes, además, incrementar tus habilidades y tu efectividad asignando oficiales a las unidades. Eso sí, ojo con los comandos, porque pueden matar oficiales. En total, ofrece cerca de 150 unidades distintas.



Los celdas hexagonales recuerdan a juegos como Battle Isle. Y pensabas que ya no los verías más.

El resultado es un juego táctico mucho más complejo que *Advance Wars,* pero es difícil decir aún si su apariencia de autenticidad histórica resulta atractiva. Esperamos que su controvertida interfaz resulte más manejable, pero las primeras impresiones indica que la mezcla perfecta de simplicidad y profundidad de *Advance Wars* no está en peligro.



escuelatrazos
imagen de síntesis y diseño digital
Haz que sea algo más que un juego
Cursos Superiores
Diseño Gráfico DTP para Publicidad
Diseño WEB para Publicidad
Oficial de Autodesk Maya
Avid Softimage XSI
Autodesk 3D Studio Max
Animación de Personajes
+ Captura de Movimiento
Realización de Cine Digital
Edición y Grafismo para TV
Oficial de Edición con Apple
Carreras
Superior en Digital Media
Superior en Digital Film
Profesional en Digital Art
Profesional en Digital TV
Masters
Creatividad para Publicidad
Realización de Proyectos 3D
Animación de Personajes
Efectos Visuales + FX
Dirección de Cine Digital
Edición y Postproducción
Creación de Videojuegos
escuelatrazos Cuesta San Vicente, 4 28008 Madrid | Teléfono (34) 91 541 51 51 | Fax (34) 91 542 22 96
Authorized Training Center
Education
Autodesk
Authorized Training Center
VICON
MOTION SYSTEMS
Avid | academic partner
Centro Acreditado de Formación para Quantel en España
SONY
IBM



PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
ESTUDIO: UBISOFT
ORIGEN: FRANCIA
NZAMIENTO: 8 FEBRERO

Dark Messiah of Might and Magic: Elements

Ubisoft se lanza a por Xbox 360 con esta conversión del juego de acción para PC de Arkane





Los escenarios suelen incluir uno o dos elementos que puedes usar para eliminar enemigos: púas, fuegos y porches mal construidos.

Pese a su torpe imprecisión, *Oblivion* sigue siendo el referente dentro de las peleas cuerpo a cuerpo en primera persona para Xbox 360. En PC, el listón lo subió a finales de 2006 *Dark Messiah* de Arkane Studios, que añadió patadas y una fisica gratificante a los aburridos duelos basculantes de *Oblivion*. La física de los modelados te permitía mandar a tus adversarios al suelo o sobre peligros como paredes con púas.

El ajuste de su control para 360 se convierte así en el mejor intento de llevar peleas de este tipo a la plataforma. Los golpes rápidos se realizan apretando con suavidad el gatillo derecho, y los potentes sosteniéndolo durante uno o dos segundos. Se bloquea con el gatillo izquierdo, y las patadas se lanzan apretándolos ambos. Es un sistema elegante, que permite que una pelea defensiva se convierta con rapidez en agresiva, lo que también te permite afrontar a múltiples atacantes pateando la espalda de uno para enfrentarte al otro.

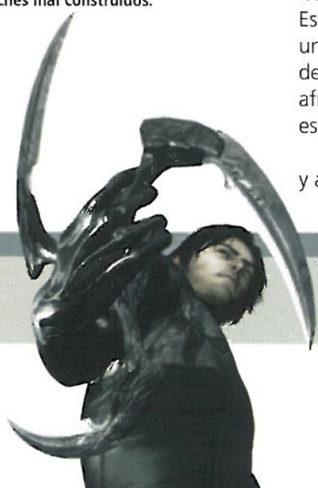
Esta nueva versión cuenta con cambios y añadidos, entre ellos un sistema de



Los jugadores pueden escoger varios tipos de personaje, pero *Dark Messiah* ofrece un amplio grado de personalización más allá de las habilidades de sigilo, lucha y magia.

apuntado especial, cuatro nuevos niveles para un jugador y nuevos mapeados para el multijugador, pero en general sigue fielmente la versión PC. Pero el tiempo no ha corrido a favor de *Dark Messiah*. Tras mostrarse lleno de vida en la versión para 360 de *The Orange Box*, aquí el motor Source no luce nada. Y pese a la vinculación del director artístico de *Half-Life 2*, *Dark Messiah* no tiene el mismo nivel visual.

Claro que hay mucho que disfrutar dentro del mundo de fantasía lleno de física de *Dark Messiah*, y tampoco existen muchas opciones para 360.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **D3**
ESTUDIO: **DIGITAL EXTREMES**
ORIGEN: **CANADA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Dark Sector

Corre, cúbrete, apunta y dispara: Digital Extremes marca sus influencias a base de Glai







Desde sus orígenes de ciencia-ficción en el espacio exterior hasta la destrozada Europa del Este de su actual futuro cercano, *Dark Sector* ha sufrido algunos cambios radicales, pero se ha mostrado muy pocas veces. Lo que normalmente da la voz de alarma, pero no es el caso. La tecnología en que se basa el Evolution Engine de Digital Extremes es, sin duda, fuerte –algo lógico, pues disfruta del pedigrí y la experiencia de haberse usado en *Unreal Tournament 2003* y *2004*– y, desde que lo vimos por última vez a principios de año, *Dark Sector* ha



La historia de tu personaje (un agente que intenta detener un mutágeno letal) se cuenta en una insípida intro.

mejorado, manteniéndose como promesa.

Aunque sus influencias son bastante obvias –no hace falta un ojo especialmente entrenado para distinguir las referencias a *Gears of War* o los innumerables guiños a *Resident Evil 4*–, no se le puede acusar de no introducir sus propias ideas. El principal es el Glaive, la espada con aspecto de bumerán que puede usarse para robar las armas de los oponentes, cortar miembros y, muy importante, puede cargarse de fuego o electricidad para incrementar su efectividad o resolver puzles.

Además, los fallos vistos antes parecen haberse corregido. La extraña forma de apuntar se ha mejorado de forma inconmensurable. La cruenta potencia del Glaive también se ha reducido (imaginamos que para que los jugadores no ignoren las otras armas), y ahora es posible llevar doble armamento… Eso sí, manteniendo el delicado equilibrio entre los dos objetos que sostienes.

Con meses de desarrollo por delante, es difícil imaginar que *Dark Sector* acabe tropezando.



PLATAFORMA: **DS, PS3, PSP, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SYSTEM 3 / PROEIN**
ESTUDIO: **EUTECHNYX**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **FEBRERO**

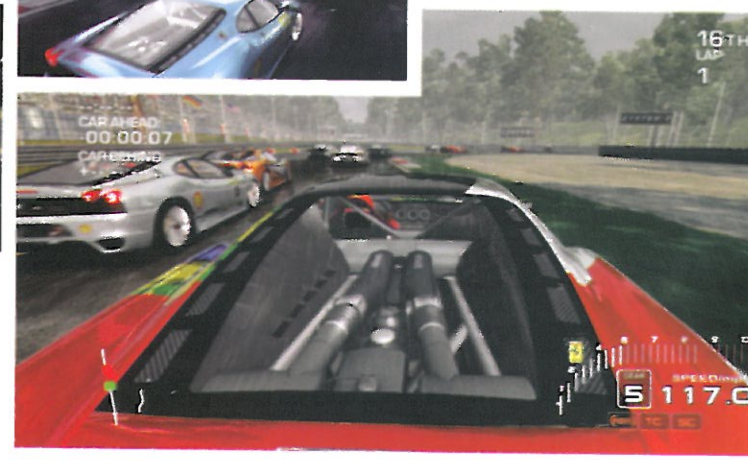
Ferrari Challenge

Relucientes coches rojos compitiendo bajo la lluvia, con muchas licencias que mostrar

El Ferrari Challenge es una competición anual basada por completo en un modelo particular de Ferrari, que cambia cada año, y distingue entre corredores profesionales y "conductores distinguidos". *Ferrari Challenge* sufre una dicotomía similar: huele a producto derivado desde el distintivo de la portada hasta las vallas publicitarias de los circuitos, pero también pretende ser una simulación completa dentro de dichos límites.







Al menos lo intenta. Aunque ya es algo normal que los juegos de conducción de esta generación consolera tengan buenos gráficos, cabe señalar que los coches de *Ferrari Challenge* están muy bien modelados, y las pistas son réplicas perfectas de sus versiones reales. Y no hay por qué esconder el inevitable placer de correr a toda velocidad dentro de un Ferrari.

El control de los coches también resulta fiel, hasta el punto de que el problema de limitarse a un fabricante queda compensado por la atención casi obsesiva por las diferencias de manejo entre los diversos tipos de Ferrari. Aunque en algunos casos, como en la adaptación de variantes del mismo modelo, parecen de lo más similares. Pero los coches tienen personalidad suficiente para que cada carrera (en el Ferrari Challenge, se enfrentan los mismos modelos) tenga notables diferencias.

Alterando los parámetros de conducción, este título puede pasar de un juego de carreras sencillo a una complicada simulación. Si la idea de un buen simulador con un puñado de Ferraris te llama la atención, este producto te gustará. Pero si usar marchas manuales te echa para atrás, y te da asco pagar por un juego lleno de publicidad, mejor pasa de largo.



El control ha sido supervisado y probado por Bruno Senna, sobrino de Ayrton. Parece ser que el corredor volvió un día con *Ayrton Senna's Super Monaco GP II* de Master System y, tras ser apalizado repetidamente por sus sobrinos, insistió en que habrían hecho trampas y que no volvería a jugar el título.

Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire

¿No entiendes los juegos tácticos? ¿Te vuelve loco el universo *Final Fantasy*? Quizá debas empezar por aquí

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX / PROEIN**
ESTUDIO: **SQUARE ENIX**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

La clave está en su título: *Final Fantasy Tactics A2* comienza donde se quedó *Final Fantasy Tactics Advance,* en vez de recuperar el inicio de la serie, *Final Fantasy Tactics,* como punto de partida. Para aclarar el tema ante los desconocedores de la Ivalice anterior a la PSP, eso significa una selección más amplia de razas jugables, una progresión más compleja y divertida, un sistema de misiones más interesante, un mapamundi adaptable y la vuelta de los jueces, que imponen con rotundidad la ley en el campo de batalla. Comienza como lo hacía el juego para GBA: con el protagonista (un chico llamado Luso) que descubre un libro mágico que le transporta a Ivalice.



Tras visitar el bar y equipar a tus compañeros, puedes escoger varias misiones distintas que abordar. Como en el juego original, cuando consigas completarlas podrás colocar señales sobre el mapa.

La diferencia está en que, en esta ocasión, Ivalice incluye todavía más oficios, razas jugables y tipos de misión, además de gráficos con mucho mejor acabado... aunque, tres juegos después, la navegación por el mapa de batalla sigue siendo problemática cuando hay muchos elementos. Los filósofos del videojuego se plantearán si el juego tiene lugar en el Ivalice "real" de *FF Tactics* y *FF XII* o en el mundo "imaginario" de *FF Tactics Advance.* Vaan y Penelo (vistos por última vez en *Revenant Wings)* tienen una aparición estrella.

Aparte de eso, está en la línea de siempre, lo que, como puede asegurar cualquiera que haya perdido cientos de horas con el original para GBA, es una excelente noticia. Para los que no tengan semejante placer, *The Sealed Grimoire* puede ser un buen punto de partida.



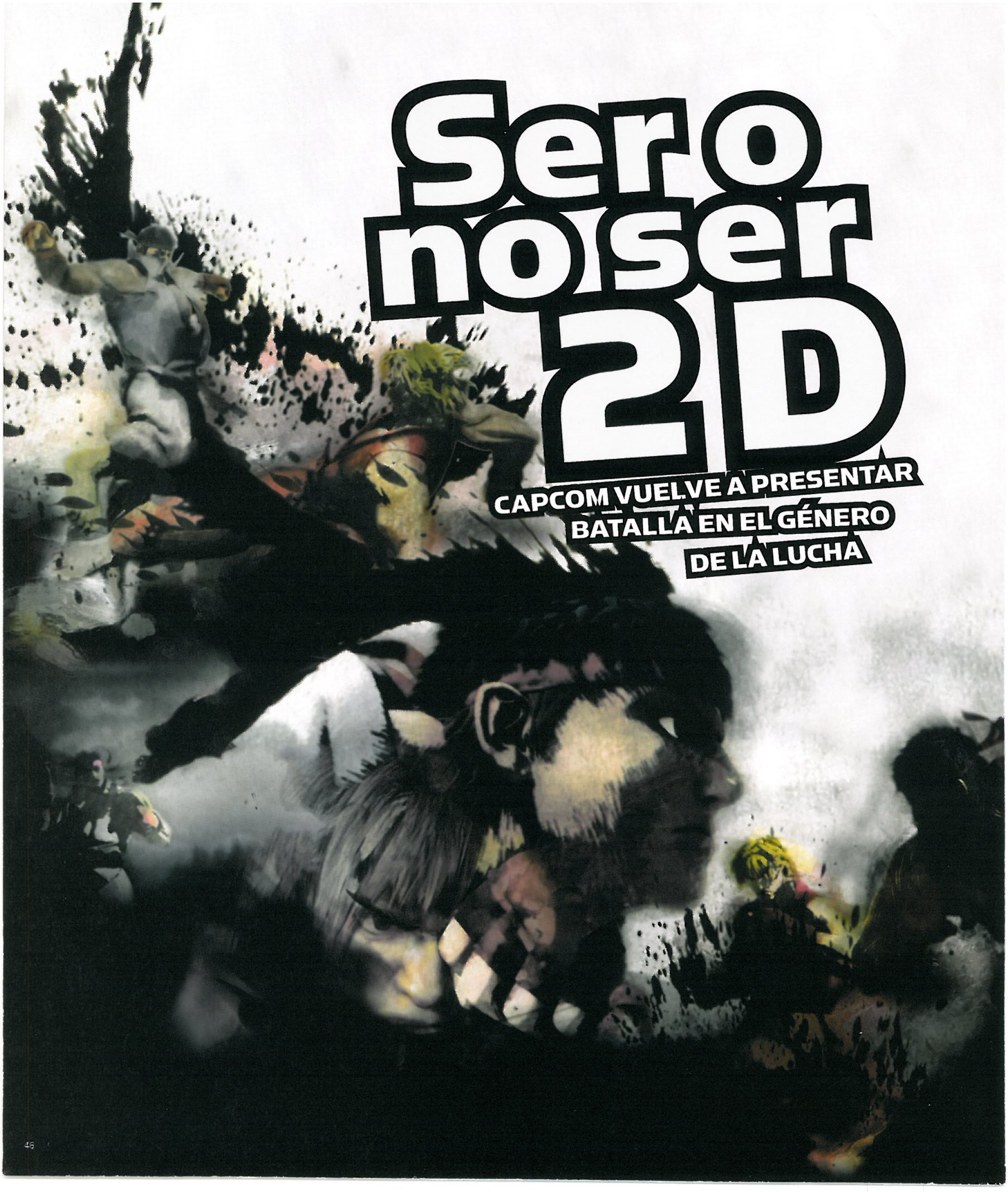


Vuelven todas las razas jugables del *FF Tactics Advance* original, incluyendo los Humes y los Bangaa (que se ven aquí). Eso sí, se les han unido un par de novatos: los porcinos Seeq y los draconianos Gria.



Ser o no ser 2D

CAPCOM VUELVE A PRESENTAR BATALLA EN EL GÉNERO DE LA LUCHA



Lo primero que pensé" –confiesa el productor de *Street Fighter IV,* Yoshinori Ono– "fue que quería regresar a *Street Fighter II"*. Es un comentario audaz dentro de las grandes franquicias de juegos, que sufren una frecuente falta de innovación. También es un problema. ¿Por dónde empiezas a reconstruir un juego que no sólo ha definido un género, sino que para muchos todavía no ha sido superado? Ono insiste: "Empiezas por fijarte en los cimientos de la serie y creas algo basado en el sistema de juego, en la ambientación, en todos sus elementos". ¿No es un poco peligroso? "¡Sí! No intento crear un juego que sea mejor que *SFII,* pero sí intento seguir sus pasos. *SFII* es como la Biblia; cada vez que lo juego me incita a esforzarme más y más".

Capcom anunció oficialmente *Street Fighter IV* en octubre, junto con un tráiler en la página web oficial del juego. En cuestión de horas, el volumen de tráfico acabó colapsando la página, y empezaron a surgir todo tipo de especulaciones. Está claro cómo se involucra la gente con esta serie, ya que tanto los que apoyan las 3D como los que prefieren las 2D gritan cada vez más, y en ocasiones son crueles al manifestar sus deseos. Ono se muestra inflexible ante la idea de un *Street*

TÍTULO: **STREET FIGHTER IV**
PLATAFORMA: **RECREATIVA, 360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM, PROEIN GAMES**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**





Yoshinori Ono, productor de *Street Fighter IV*, es un veterano de la serie. Entre sus logros más dudosos se encuentra la banda sonora "callejera" de *SFIII: Third Strike*.



Fighter 3D: "No, nunca he tenido en mente algo así; si Capcom va a trabajar en un juego de lucha en 3D, debería ser una franquicia nueva, porque no va a ser *Street Fighter*". *SFIV* es un juego que se mueve en un plano 2D, pero con unos gráficos 3D excepcionalmente animados. Ono dice: "Veía que *SFIV* sería un cuadro en movimiento con el sistema de control directo de *SFII*. Se ha discutido sobre si *SFIV* debería ser 2D o 3D; en mi mente, es ambas cosas". Pero se trata de unas 2D puras. Ono insiste: "Mira a la pantalla. Es plana. Los juegos 3D sólo crean una ilusión de profundidad. Para un jugador, un título de lucha en 2D ya es difícil. Si añades la dimensión de profundidad, se vuelve demasiado difícil, pero las 2D funcionan: es mucho más fácil atacar a tu oponente. Y tampoco podría traicionar a todos los seguidores auténticos de *Street Fighter*. Me matarían".

Mientras dice todo esto, Ono se ha levantado de su silla, se ha acercado al monitor que mostraba el juego y se ha vuelto a sentar dos veces, dibuja varios caracteres en el aire con sus dedos y casi derrama un vaso de agua sobre su joystick. Todo esto es parte de un entusiasmo contagioso hacia el juego. Más tarde, cuando nos muestra un nuevo movimiento de Ryu, hace varios gestos bruscos antes de dar una fuerte patada a la mesa. Tras una pequeña mueca, sigue explicando sus ideas sobre el juego. Para hacer una demostración de un aspecto del enfrentamiento entre Ryu y Ken, una taza de café y una cámara hacen de los dos luchadores, golpeándose uno al otro durante un rato (la cámara, Ryu, logra una victoria aplastante). Ono está todo el rato gesticulando con las manos, las mueve sobre y alrededor de su cabeza, imitando movimientos y oponentes y los traslada, de forma casi reverencial, a los botones del joystick. Luego, entra en el modo de concentración total.

Cuando juega, es rápido y agresivo, con puñetazos rápidos, combos de tres y cuatro golpes, y una risa contagiosa ante

Tampoco podría traicionar a los seguidores auténticos de *Street Fighter*. Me matarían

el espectáculo de las masas de músculos que se golpean. Tras su tercera victoria consecutiva, ríe: "¿Tengo que ser indulgente con vosotros?". En el siguiente combate logro una victoria antes de recibir un supercombo devastador. Pero me tomo la derrota con buen humor. "Los europeos sois más reservados que los americanos", dice Ono, y se ríe. Cuando al fin gano un puñado de combates, la sonrisa sigue ahí, gritando "¡una vez más!", y me dedica jocosas reverencias antes de decir: "Vale, me has derrotado; ahora, puedes preguntarme".

Hay tantas formas de acercarse al juego que es difícil empezar, pero uno de los aspectos menos habituales de *SFIV* es que Capcom ha optado por subcontratar parte del desarrollo. "Aunque no es por comodidad –alega rápidamente Ono–. Esos estudios tienen gente que ha trabajado antes en juegos de lucha de Capcom. Controlamos el desarrollo del juego, pero se asignan algunas partes de la programación a gente que tiene experiencia en estas cosas; *SFIV* es un juego de Capcom en todos los aspectos: básicamente, intentamos involucrar a la gente que hizo *SFII*". Es otro homenaje a *SFII*: "Era un momento clave si queríamos volver a reunir a todos esos talentos para un *Street Fighter*. Si no lo hubiésemos hecho ahora, puede que la oportunidad no se repitiera, así que Capcom pensó que había llegado el momento. Como director del proyecto, quería que se involucrase la gente que había estado ahí desde el principio, y luego, al mezclarlos con la aportación de la gente joven de Capcom, tal vez salga algo especial".

Incluso en este punto del desarrollo, *SFIV* tiene una apariencia especial. No tiene mucho que ver con el impresionante trabajo artístico con pincel del tráiler, pero el estilo gráfico es brillante, claro y se mueve de forma muy bella. Ono señala: "Hace mucho tiempo que tenemos este concepto de intentar 'mover la imagen'. Apuntamos muy, muy alto con *SFIV*, y apunto tan alto porque es una evolución natural; antes de este



El sorprendente trabajo de pincel visto en el tráiler hizo creer a muchos que el juego luciría un estilo similar. En realidad lo creó un equipo de animadores ajeno a Capcom, y hay muy pocas similitudes.









juego, aunque los animadores e ilustradores podían crear algunas cosas, no existía la tecnología para conseguir tanto mostrarlo en pantalla como ponerlo en movimiento. Ahora, por fin, podemos hacerlo, y para nosotros es una evolución natural en términos visuales".

Sólo he podido ver a Ryu y a Ken, aunque un menú de desarrollo incluía también opciones para Chun-Li, E Honda y Zangief; a pesar de mi insistencia, Ono dice: "No está terminado todavía, pero estamos intentando usar a todos los personajes de *Street Fighter II Turbo* para SNES, y, claro, personajes nuevos".

Tras la decisión (que dividió al público) de abandonar los listados de *SFII* y *SFA* en *SFIII*, esto es darles a los aficionados lo que quieren. Pero varios personajes han sido superados por sus sucesores: por ejemplo, Balrog parece un tanto inútil tras jugar con Dudley, su equivalente boxeador en *SFIII*. En este aspecto, toca esperar a probar el juego final.

Pero Ryu y Ken fueron siempre el eje central de la serie, y los únicos personajes que han repetido en todas las entregas. Eran casi iguales en el primer juego y en la primera versión de *SFII*, pero se empezaron a diferenciar desde *Street Fighter II: Champion Edition*; Ryu se convirtió en un muro defensivo con una patada huracán más potente, y los movimientos de Ken (sobre todo su puño del dragón) se diseñaron para vencer a los oponentes con combinaciones rápidas y brutales. Cuando llegó *Super Street Fighter II: The New Challengers*, Ryu tenía dos bolas de fuego (roja y azul), y Ken contaba con un puñetazo de dragón que incendiaba a sus rivales. En *SFIV*, Ryu y Ken se diferencian en movimiento: Ryu se mueve lentamente arriba y abajo, con un ritmo marcado y regular. Ken es más activo, dando saltitos con los dedos de los pies, y cada pocos segundos se pasa el dedo gordo por la nariz. Ambos personajes mantienen las distinciones bien conocidas de *SFIII*, siendo la mayor diferencia que pasan de ser sprites 2D a figuras fuertes y fornidas, con buenas animaciones y expresiones faciales que reflejan el combate (así como, curiosamente, unas nalgas muy bien definidas). En los escenarios, *SFIV* es un renacer gráfico para la serie, con una soberbia sensación de perspectiva: el escenario de Chun-Li cuenta con calles que terminan en la lejanía, llenas de color y de personajes que siguen el combate desde sus sillas de plástico, de detallitos.

Hay algunos aspectos que cualquier aficionado a la serie reconocerá al instante, y el sistema de control no iba a ser menos, ya que básicamente no ha cambiado desde las entregas anteriores, desde los tres niveles de potencia de ataque hasta agarrar al estar cerca. Es rápido, responde bien y ofrece una auténtica sensación de conexión con cada golpe. Como cabía esperar, al final de cada combate recibes una calificación de tu actuación, que se basa en tu habilidad técnica, en el daño infligido y recibido, y en el uso de movimientos especiales; así como los puntos habituales por vida, por tiempo restante y por ganar con un "perfect". Hay un medidor de combo que aumenta con tus ataques, y cuando recibes golpes se llena una "barra de



El nuevo aspecto de Ryu está entre el hiperrealismo y la exageración animada (sobre todo sus movimientos faciales), pero al ver el movimiento de sus músculos en sus ataques clásicos (sobre estas líneas, el shoryuken) se hace evidente que este nuevo aspecto es un paso adelante.



HOMBRE CONTRA MÁQUINA

El coche solitario al borde del mar era una de las grandes apariciones de *Street Fighter II*. Podías destrozarlo a cambio de puntos en las fases de bonus. Los juegos posteriores las han eliminado, aunque volvieron en *SFIII*; pero ¿estarán en *SFIV*? "¡Estarán aunque tenga que programarlas yo mismo! –bromea Ono–. Hay un problema: a finales de los años 80, esos coches se fabricaban en Japón, y por eso era una muestra de humor negro entre compañías japonesas. ¡Pero si lo hiciésemos ahora, Toyota nos demandaría! Así que tenemos que pensar lo que queremos hacer. Ya sabéis, sería muy divertido destrozar un Ferrari en vez del Toyota, pero... bueno, en Capcom tenemos un pequeño rebelde en nuestro interior, así que ya se nos ocurrirá algo".











El puñetazo bajo de Ryu está a apunto de enfrentarse a la patada alta de Ken, un enfrentamiento del que, siguiendo la tradición de la serie, saldrá victorioso el japonés. La cinta para el pelo y las solapas del gi de Ryu se mueven con vida propia.







venganza"; si los usas en el momento correcto, ambos proporcionan al jugador ataques diferentes pero igualmente espectaculares. Algunos de esos movimientos especiales te suenan, como el Sho-Ryu-Repta de Ken, pero ahora las posibilidades van más allá de los "súper" movimientos con los "ultra" movimientos. Pero para realizar uno de estos necesitas que estén llenos tanto la barra de combo como el medidor de venganza, con lo que dichos ataques sólo serán posibles en combates relativamente igualados. El ultra combo mueve la cámara hacia algunos ángulos espectaculares mientras se realiza el ataque (siempre que tu oponente no se defienda), con flashes de colores primarios en el fondo.

El sistema de combate es tal como debería ser un juego de *Street Fighter,* con puntos muertos, saltos, bolas de fuego, jugosos efectos de sonido en cada golpe, y las combinaciones que ganan combates. Pero, para entender por qué *SFIV* es una evolución de la serie en vez de una revolución, es preciso ver la grandeza de *SFII* y por qué Ono lo respeta. Las innovaciones de *SFII* iban mucho más allá del plantel creado por su predecesor y otros juegos de lucha como *Karate Champ,* y su éxito como máquina recreativa tal vez resida en que fue la primera en recompensar la competición. La gente pagaba por participar; el ganador del combate podía seguir jugando con la misma moneda, a no ser que el perdedor pagase otra ronda. Pero lo más importante fue que, por primera vez, los jugadores podían elegir entre ocho personajes, cada uno con diferentes movimientos, ataques y tácticas. La longevidad que dio este aspecto al juego es sorprendente, como se puede comprobar en el hecho de que *SFII* sigue siendo un fijo en muchos torneos oficiales, y sus puestas al día (como en la próxima actualización para XBLA).

Estos factores son el resultado de un gran diseño, pero *Street Fighter II* ofrece una innovación fortuita que ha tenido

"Para Ahorrar debes leer a tu oponente. Es interesante para un juego de lucha"

más influencia que ninguna otra en la dirección de los nuevos juegos de lucha: los combos. Nacidos originalmente de un fallo de programación, un combo tenía lugar cuando un movimiento cortaba la secuencia de animación del movimiento anterior; el jugador que se defiende no puede bloquear el segundo (ni el tercero, ni el cuarto...) ataque si no ha detenido el primero. Estos errores se hicieron pronto de dominio público, y se incluyeron en las versiones posteriores de *SFII.* Otros juegos de lucha siguieron el ejemplo, algunas veces llevándolo hasta extremos absurdos (véase el *Killer Instinct* de Rare), e incluso la propia serie *Street Fighter* se ha acercado mucho al abismo con *Street Fighter Alpha,* con combos que eran demasiado sencillos de realizar y que perjudicaban seriamente al juego.

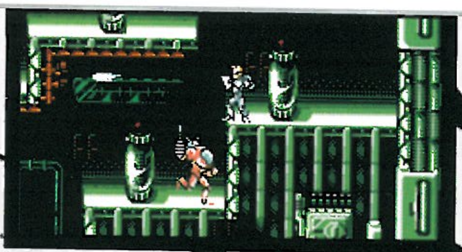
Ono señala que, desde el feliz accidente de los combos de *SFII,* "los juegos de lucha los han exagerado hasta el punto de que, si logras un combo, seguramente ganas. Eso no es lucha de verdad". Pero ¿dónde está el punto intermedio entre lo real y la mentira virtual? Para Ono: "Observa un combate de boxeo: la habilidad radica en leer los movimientos del contrario antes de que se mueva; quiero volver al instinto. Eso es 'ahorrar'. No nos hemos olvidado de los combos y los movimientos encadenados, pero ahorrar implica que debes leer a tu oponente. Es un aspecto interesante para un juego de lucha".

"Ahorrar" es una nueva habilidad que te permite cancelar el ataque de tu oponente. La reacción ya no depende de un salto. Puede producirse a la altura del suelo; esto supone reescribir una de las









LA VERSIÓN FINAL

Capcom desearía que hubiésemos olvidado *Street Fighter 2010: The Final Fight*, lanzado en 1990. Ambientado 23 años después del original, Ken es un científico que ha descubierto el Cyboplasm, una fórmula que da fuerza sobrehumana. Claro está, se la roban, y Ken tiene que recuperarla en un juego que guardaba más similitudes con *Strider* que con *Street Fighter*. No es raro dado el contexto de la época, en la cual juegos como *Bionic Commando* tuvieron una versión doméstica, pero no cabe en el espíritu *Street Fighter*. Un detalle interesante es que el título provisional de *Final Fight* fue *Street Fighter '89*, y en la época *Street Fighter Alpha* se pudo ver cómo varios personajes de dicha serie de scroll horizontal pasaban al plantel de *SF*.











bases del juego. Cuando le pido que me lo enseñe en la práctica, Ono deja el mando y mira un recortable de *Chaos Legion* de Capcom, y lo golpea: el ahorro se basa en el momento en el que los luchadores se estudian en busca de una oportunidad. "Tienes unos dos segundos y medio para decidir lo que va a hacer tu oponente", dice Ono.

Sin embargo, con el ahorro *SFIV* se aleja de la dinámica de salto/contra y bola de fuego de las entregas anteriores. En la práctica, se acciona combinando los puñetazos fuerte y suave, cancela un movimiento anterior, se puede cargar, y ofrece un tiempo de invulnerabilidad al jugador. Ono explica: "Hasta ahora, llegar hasta un rival en un *Street Fighter* suponía saltar, pero el sistema de ahorro te permite evitar el ataque de tu oponente y acercarte. Mientras ahorras, eres invencible y puedes acercarte a tu rival, y empezar la ofensiva". Capcom reitera que el juego está todavía en sus primeras fases de desarrollo, y el ahorro podría acabar siendo eliminado si al final resulta que desequilibra el sistema de combate, pero la idea es la de cambiar radicalmente la dinámica de juego. Según Ono, "en *SFIII*, esquivar y protegerse se basan en esperar a que los oponentes ataquen. Pero en *SFIV* queríamos un modo de juego más agresivo y más basado en el ataque, y ahí entra el ahorro, para cancelar los ataques de tu oponente y darte opción a contraatacar".

SFIV no se basa sólo en aprender movimientos, sino en aprender a leer a tus oponentes y hacerles tragar el polvo. Ono ríe: "¡Ja!, ¡también va de golpear cosas!". Aparte de las cuestiones técnicas y la herencia de sus predecesores, ¿cuáles son los fundamentos de *SFIV*? "En primer lugar, lo más importante de *SFIV* son las 'reglas justas', y me refiero a reglas justas y claras que cualquiera puede entender sin dificultad". Una lección aprendida del nacimiento de los videojuegos modernos: "Haz que no se pierda la bola para lograr más puntos". Ono continúa: "Otro factor es que si practicas, mejoras, así que no desesperes. Desde un punto de vista creativo, es bastante más fácil hacer un juego que te permita ganar, pero es muy difícil crear un juego que te dé una razón para perder y animarte a reintentarlo".

"En *Street Fighter* hay que equilibrar dos cosas: por un lado, las características de la lucha y la competición y por otro lado, considerar que el juego es una herramienta de diversión. Una herramienta para ofrecer a los jugadores un escenario de combate virtual; un ring imaginario, si lo quieres". Es este interés en ver a *Street Fighter* como una herramienta funcional para los jugadores, más que otra cosa, lo que deja entrever la visión de Ono de cara a los cambios de filosofía de la serie. Dice Ono: "Queremos que el juego llegue a un público muy amplio, así que, aunque los mejores



Aunque empezaron siendo el mismo sprite con diferente colores, Ken y Ryu protagonizan el enfrentamiento clásico de *Street Fighter*, y a lo largo de las diversas entregas se han ido diferenciando. En *SFIV*, el estilo de Ken parece ser más agresivo, con unas duras patadas.





jugadores seguramente ganen, todo el mundo podrá dar siempre una patada".

Sólo hace falta echar un vistazo a la página norteamericana de Capcom y disfrutar de los comentarios de Dan Sirlin (un veterano de *SF*) sobre el retoque el equilibrio de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* para darse cuenta de lo turbulentas que son estas aguas. Hacer el juego más accesible no es una mera cuestión de equilibrar a los personajes con el método piedra, papel y tijera. Ono apunta: "En parte, esto tiene que ver con el equilibrio, pero estamos preparando cosas como el medidor de venganza. Si recibes muchos golpes, el medidor de venganza se llenará rápidamente y podrás realizar un potente contraataque. Esto permitirá a los principiantes golpear a alguien más hábil".

Cuando se publicó el tráiler y el servidor se colapsó, ¡sentí la presión!

Pero un juego en el que el novato se enfrenta al profesional y el principiante puede dañar al experto puede considerarse una ofensa a *Street Fighter*. Merece la pena pensar si el de "equilibrio" es el concepto apropiado en este contexto, dado que *SFIII* es uno de los juegos de lucha 2D más equilibrados hasta la fecha, y aún se piensa que es terreno reservado de los jugadores más fieles. Ono admite: "Estamos esforzándonos mucho para encontrar un punto de equilibrio, sí, pero insisto en pensar que este juego es una herramienta de diversión, para disfrutar. La diversión de la estrategia no está en el hecho de ganar o perder, sino en colocar a tus soldados y elaborar tácticas. Quiero incorporar ese elemento; que no importe si ganas o pierdes, se trata de divertirte".

Posiblemente, parte de esto pase por abandonar las variantes de lucha que, en los juegos anteriores, han obligado a los usuarios a usar configuraciones por defecto. El ejemplo más evidente es el de *SF Alpha 3*, donde podías elegir entre los estilos A-ism, X-ism o V-ism; pero el V-ism ofrecía una ventaja tan importante que relegó a los otros dos estilos a ser una mera curiosidad. Pero en *SFIII*, los jugadores tenían que elegir su super ataque antes de cada combate. Ono insiste en que en *SFIV* todavía no hay nada concreto: "Todavía no he tomado una decisión; como jugador siempre me ha gustado trastear, pero, como productor, entiendo que hay un público numeroso que tiene que disfrutar con el juego. Desde el punto de vista de la lucha, esas opciones podrían ser algo negativo". ¿Significa eso que se acabó la tiranía de múltiples variantes para el mismo personaje, lo que es una de las mayores barreras para un jugador novato? Ono insiste: "Bueno, hay sistemas nuevos y cosas así, supongamos que son las hojas de un árbol; son interesantes,



pero aún estamos haciendo el tronco, y cuando lo acabemos nos preocuparemos por el follaje. Dicho esto, todos esos sistemas nuevos, si lo piensas, se remontan a *SFII*. Primero quiero lograr una jugabilidad sólida, y luego pensar en los sistemas y cosas así, pero lo importante es la experiencia central".

Todavía no se ha decidido en qué plataforma verá la luz *SFIV*, pero parece que será en recreativa, 360 y PS3, aunque "¡en el último minuto podría ser DS!", insiste Ono. No hay fecha de lanzamiento fijada: "El año que viene es el 20º aniversario de la serie, aunque en realidad será el 21º aniversario (cometimos un error de cálculo, y celebramos el 15º aniversario cuando no era), y no sé si estará listo", dice Ono. Parece que no le preocupa la expectación por el título a la hora de enseñarlo con sus complicados toques gráficos: "Hasta que lo anunciamos sentí mucha presión de Capcom; ¡pero cuando salió el tráiler y tuvimos una reacción tan fenomenal y se colapsó nuestro servidor, empecé a sentir la presión del público! Me duele el estómago sólo de pensarlo". Incluso dentro de la propia Capcom se hacen preguntas sobre si *SFIV* debería ver la luz o no. Ono explica: "No había un gran sentimiento de 'que se quede en el pasado', pero todo el mundo tiene una imagen personal de la serie y es difícil reconciliar a todos, aunque se habla de





los mismos creadores, y hubo una época en la que todos avanzaban en la misma dirección. Todos han puesto su aportación emocional en el *Street Fighter* soñado; debería ser de este modo o de este otro, etcétera. Hubo muchas discusiones (muchísimas), y al final tuvimos que admitir que no sabíamos por dónde empezar, pero que teníamos que hacerlo. Ésa es la opinión de la gran mayoría en Capcom, aunque una minoría piensa que no deberíamos hacerlo".

Las expectativas imposibles son lo que más preocupa al equipo. Ono admite: "Vale, me preocupa que durante estos ocho o diez años [desde *SFIII]* he hablado con gente que estaba esperando esta resurrección, y la imaginación ha ido muy lejos, pero estos años implican que el *Street Fighter* de todos ha cambiado, digamos que se ha convertido en un gran monstruo". Todo el mundo tiene su propia imagen de *SFIV*, y será imposible satisfacer a todos a la vez. Dice Ono: "Me preocupa el hecho de que todo el mundo tenga su propia idea de cómo debería ser el juego, pero [con un pequeño destello en el ojo] por esa misma razón me emociona trabajar en él. Si la gente lo critica me parecerá bien, porque yo intentaré acabar con las críticas". Vistas las comparaciones y las advertencias en las que se hunden los juegos actuales, esa afirmación destaca como gran ejemplo de algo casi único de Capcom y *Street Fighter*: se trata de luchar.



Éstos son los primeros bocetos del renacer de Ryu y Ken. Hay que destacar el interés puesto en las caras del juego, ya que los luchadores se observarán uno al otro y reaccionarán durante el intercambio de golpes. Como siempre, Ken necesita un corte de pelo. Abajo en el centro, una figura que se ha colado; parece ser el primer vistazo a la Chun-Li de *SFIV*.



EL ASUNTO RYO

Capcom ha reciclado el modelo básico de Ryu varias veces, al menos es la propia compañía la que lo hace: para *Street Fighter Alpha* se creó el personaje de Dan Hibiki (que se traduce como "eco"), creado para burlarse de la multitud de copias de Ryu que aparecieron en los juegos de otras empresas, especialmente la serie *Art of Fighting* de SNK, que incluía a "Ryo" Sakazaki.

Los movimientos de Dan recuerdan a los de Ryo, con débiles bolas de fuego, puño del dragón y patada huracanada, e incluso similares trajes y objetivos. Este chiste se hizo oficial con *SNK vs Capcom: Match of the Millennium* para Neo-Geo Pocket, en el cual elegir a Dan y a Ryo como compañeros de equipo los etiquetaba bajo el nombre de "The Big Bros" ("Grandes Hermanos").





MÁS DE 100 PÁGINAS

Repletas de los análisis, artículos, reportajes y concursos más interesantes de Nintendo.

NiGHTS

Volamos en sueños con nuestro juglar favorito. Takashi Iizuka nos cuenta todos los entresijos de su nueva obra para Wii.

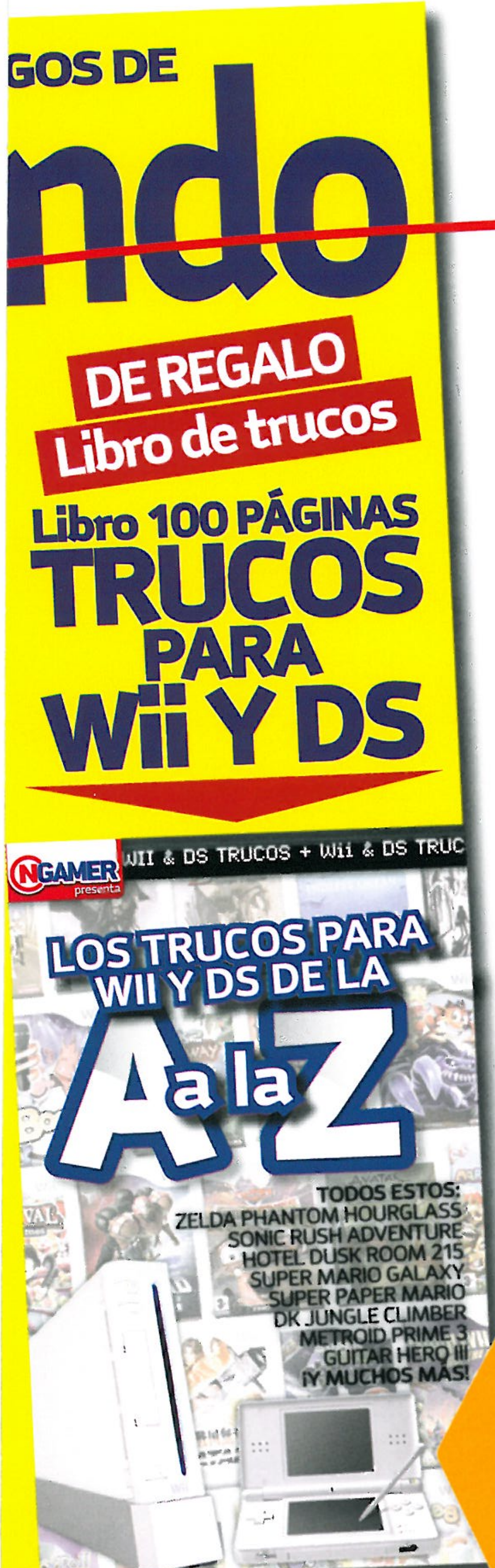
DOWNLOAD

Descubre todos los secretos detrás del desarrollo de Super Mario 64 y de una de las compañías más emblemáticas: Intelligent Systems.

¡Y MUCHO MÁS!

Zack & Wiki, Geometry Wars, Battalion Wars 2, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, Soul Calibur Legends, Puzzle Quest... y muchos más.





EN PORTADA

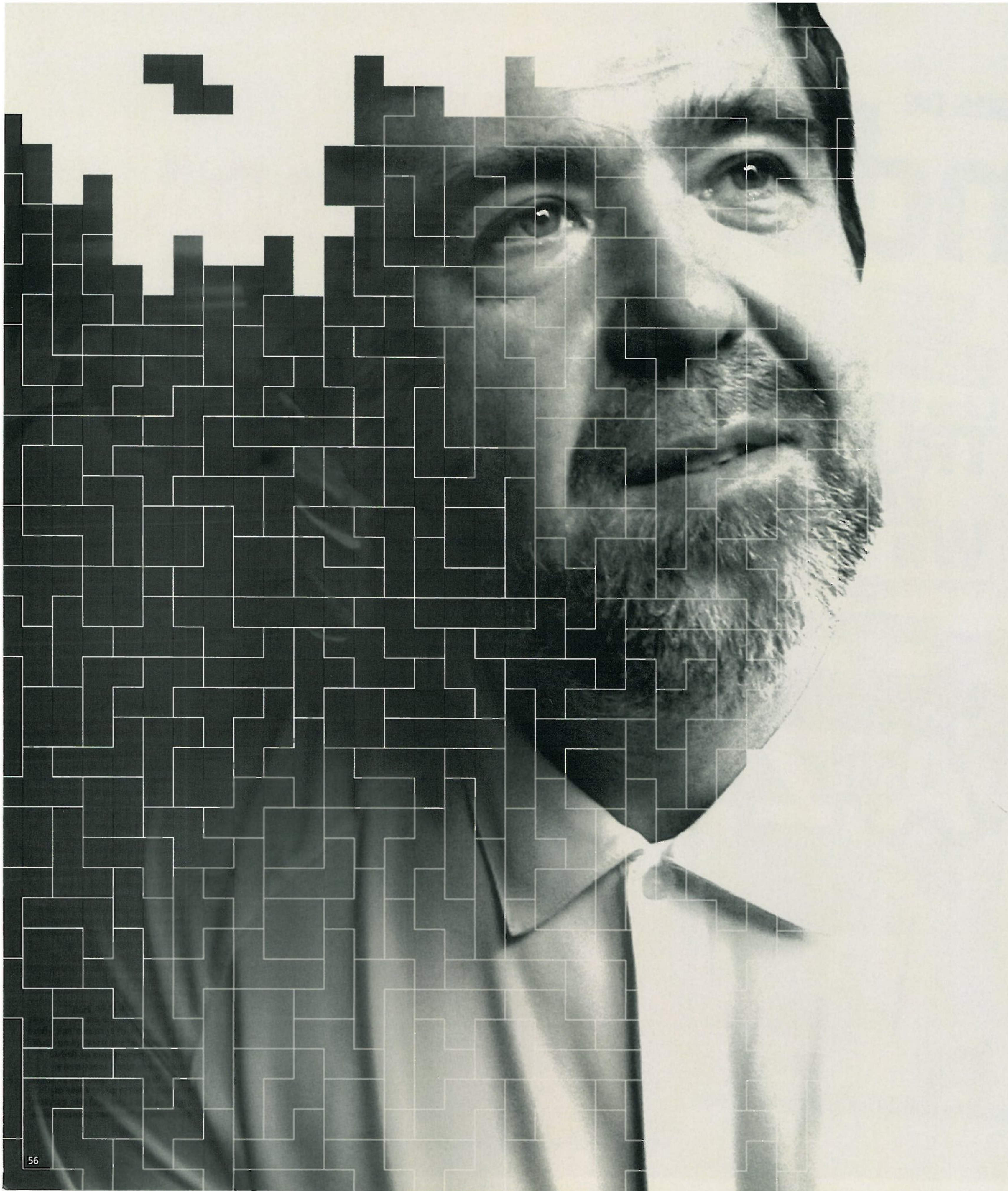
127 JUEGOS PARA SOÑAR

Un extenso reportaje con los últimos detalles sobre los juegos que marcarán el transcurso de este año en las consolas de Nintendo.

LIBRO DE TRUCOS

La guía definitiva para sacarle el mayor partido a a tus juegos. Cien páginas con cientos de trucos para llegar al final de cada nivel.

¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO!



El hombre del puzle

Alexei Pajitnov, el inventor de *Tetris*, habla del misticismo de los puzles, y de aquellos 27 Kb que cambiaron el mundo

Es una solitaria y aburrida mañana de domingo en la ciudad inglesa de Nottingham, extraños lugar y momento para encontrarnos con una de las figuras más reverenciadas de la historia del diseño de los videojuegos. **Alexei Pajitnov,** con su barbita recortada, sus deportivas como nuevas y su polo abotonado hasta el cuello, parece antes un profesor de física que un genio o una estrella.

Pajitnov está en Nottingham para participar en el festival GameCity, pero no va a promocionar nada en particular. El mismo día de la entrevista asistirá al estreno de *Tetris: Desde Rusia con amor,* un documental de la BBC sobre la creación del juego de puzle universalmente conocido durante su estancia en el académico Centro Informático de Moscú, y la tortuosa pugna por él entre la Rusia comunista y el Occidente capitalista. Pajitnov se sienta mientras hace memoria, recordando cómo mantuvo la relación con sus amigos, y cómo conservó un acento ruso dulce, adorablemente cerrado, al parecer inmune al hecho de vivir durante más de una década en Seattle (EE.UU.).

Nuestro interlocutor se apasiona hablando en profundidad sobre *Tetris* a lo largo de dos sesiones de preguntas y respuestas y escaneará los detalles de 1.600 líneas de código –es decir, 27 Kb, una vez compiladas– que escribió hace ya 22 años. Y su charla está cargada de humor, claridad, y de una curiosa mezcla de modestia y orgullo. Puede que Pajitnov vaya de tío normal que tropezó por accidente con una idea genial, pero ni minimizará la importancia de aquel acierto ni presumirá de que va a hacer otro tan bueno.

Pero detrás de esa sencillez hay una gran cantidad de experiencia. Pajitnov ha pasado la mayor parte de las dos últimas décadas asesorando sobre diseño de juegos de puzle, entre ellos incontables reinvenciones de *Tetris*, y otro clásico pata negra: el hipnotizante *Hexic*, creado para la división de juegos informales de Microsoft. Y ha jugado con todos los puzles que hay bajo el sol (además de tomar unas buenas dosis de *Catan* y de *World of WarCraft*). Es quien mejor puede hablar de un género tan manido.

¿Qué te llevó a programar puzles para ordenador?
Bueno, ¡me gustaba hacerlo! El Centro Informático era una de las muy escasas organizaciones abiertas [de la Unión Soviética] que trabajaba con ordenadores. A menudo otras organizaciones que se encontraban en el extranjero nos enviaban hardware nuevo para probarlo. Teníamos un montón de microprocesadores y máquinas muy extrañas. Una de mis tareas era, de algún modo, probar todo este material: ver para qué servía, cómo podíamos utilizarlo... El mejor modo de analizar un ordenador nuevo es escribir un programita y ver cómo funciona. Un juego era un ejemplo muy bueno. Y los puzles se encuentran entre las cosas más fáciles de programar.

¿Te interesaban los puzles de forma innata?
Oh, sí. Desde mis años de colegio siempre estaba haciendo todo tipo de experimentos con puzles... ésa es la razón por la que elegí ser científico informático.

¿Por qué le gustan los puzles a la gente?
Bueno, no a todo el mundo le gustan. Normalmente les encantan a los de mente más aguda, que buscan desafíos a su altura todo el tiempo. En los puzles antiguos había una especie de emoción mística... En los siglos XVII y XVIII, el rompecabezas se asociaba con el

camino que llevaba a una puerta secreta, un misterio. Este elemento místico sigue todavía ahí, porque cuando terminas un puzles parece tan sencillo, tan obvio, y no entiendes por qué no lo viste así de fácil desde el principio. Significa que estabas como embrujado.

¿Cómo crees que cambian los puzles a la hora de llevarlos a un ordenador?
Los ordenadores mejoran cualquier actividad intelectual. Tienes posibilidades ilimitadas de añadir o cambiar cosas. Puedes convertir los puzles en juegos. La gente piensa que los puzles son aburridos y se tarda demasiado en completarlos, pero los ordenadores incrementan enormemente la velocidad y los dinamizan. Se vuelven más ágiles, quizá no tengan la profundidad de los puzles de papel o de piezas, pero desde luego son más coloristas, dinámicos y divertidos.

Y con un juego como *Tetris* puedes introducir la presión del tiempo con las piezas que caen.
Sí, bueno... *Tetris* no es un puzle puro. Posee un elemento arcade muy fuerte. Normalmente, la gente no introduce esta presión del tiempo en los puzles como una regla. A veces ponen un temporizador, pero suele ser una opción. Los puzles puros requieren tiempo para pensar.

***Hexic* no utiliza la presión del tiempo, al menos no en su modo principal. ¿Eso le convierte en un puzle más puro que *Tetris*?**
Bueno, formalmente puede que sí, pero en el fondo tampoco. *Hexic* es un juego más arcade aún, porque posee demasiado factor aleatorio. Un puzle clásico ofrece toda la información y la coloca de un modo específico. Pero esos juegos son aleatorios, de modo que tienes que hacer cosas diferentes cada vez, y no conoces a priori la configuración. Eso da variedad e interés al juego, pero al mismo tiempo hace que no pueda ser un puzle profundo y complicado de verdad. El tiempo real es un elemento que diluye el carácter de los puzles, y el otro es su aleatoriedad.

¿Qué crees que motiva psicológicamente a un jugador de *Tetris*?
Es un juego provocador, ¿sabes? En todo momento tienes la sensación de que podrías hacerlo un poquito mejor y lograr bajar una línea de toda esa basura. Y lo haces sólo para descubrir que tienes más basura que antes. Además, es una sensación muy agradable cuando encajas las piezas entre sí, y sucede al ritmo adecuado.

En ese nivel básico, ¿crees que funciona de un modo psicológicamente parecido a otros géneros de juegos, como los shooters?
En algunas cosas. Pero la emoción es diferente. Intentan incrementar el desafío: comienzan en un nivel muy accesible, y luego aparece el primer reto, después viene un período estable, se te incrementa el desafío otra vez, luego viene un jefe. Es un proceso que recuerda la catarsis de esta especie de minidrama. Y, de algún modo, intuitivamente, muchos diseñadores de juegos descubren esta dinámica y la reproducen. Pero *Tetris* no parte de esta imagen. Es simplemente que se puede repetir a un ritmo determinado.

Sostienes que creaste *Tetris* partiendo de un espíritu de experimentación...
Hice *Tetris* porque me gustaba programar esos juegos. He hecho otros por una razón experimental u otra, pero *Tetris* fue puramente un ejercicio.

Pero lo creaste sin pensar en su dimensión comercial. ¿Eso explica en parte la razón de



***Hexic 2* introduce un modo dos jugadores. Las múltiples versiones de *Tetris*, por supuesto, han explorado el multijugador, pero Pajitnov está centrando su atención en los problemas que crea el diseño multijugador desde el principio.**

que resulte tan sencillo y tan universal?
No pensé en la parte comercial, desde luego. Creé los juegos en ese período sólo para divertir. Pero, en fin, ¿qué quiere decir "comercial"? Nunca trabajo en un juego sólo por razones comerciales... Vale, eso no es verdad del todo. A veces me encargan hacer un juego con un objetivo muy concreto: acompañar a un equipo nuevo o porque quieren que aparezca mi nombre para la publicidad. Pero ésos son los únicos juegos comerciales de verdad. No hace mucha falta que sea divertido, tiene otro propósito.

Pero si trabajas en un juego, lo hagas para ti mismo o por trabajo, lo que quieres es que a la gente le guste, o de lo contrario no tiene sentido. No piensas en el dinero, sino en el placer que vas a proporcionar a los demás. Comercial no es la palabra. Quieres que proporcione placer a la gente: ése es el único objetivo.

¿Hay otros juegos de puzle que admires?
Oh, claro. De hecho, a casi todos. En los primeros tiempos estaba *Lode Runner*. Lo considero un verdadero juego de puzle. Fue mi favorito durante muchos, muchos años. Es una combinación tan buena de dinamismo, trabajo, brillantez y planificación... Cada nivel era un auténtico puzle, con su propia mecánica, su propia dinámica, su propia solución. Al mismo tiempo, era un juego arcade. Era una combinación increíblemente buena. No me imagino ningún otro juego con tanta imaginación y un diseño tan original.

Después me gustaron los juegos distribuidos por PopCap y GameHouse... estos tíos saben cómo hacer juegos de puzle. Y durante mucho tiempo admiré *Pipe Dream* [que en principio se llamó *Pipe Mania*. Ése es el otro juego clásico, un clásico imprescindible que nunca morirá.

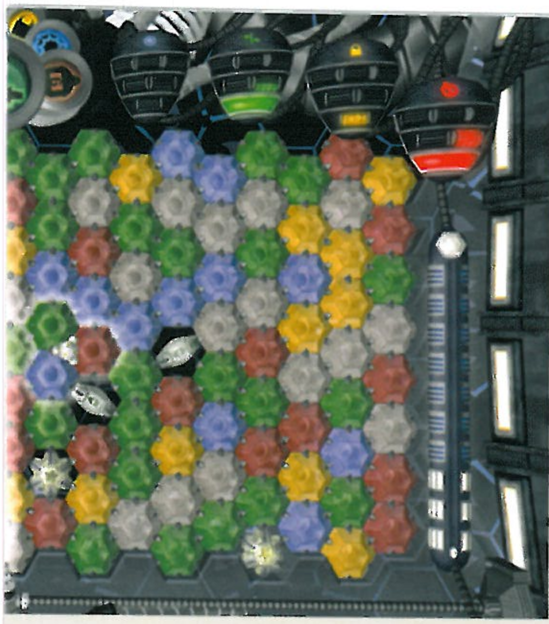
Los juegos de puzle de más éxito suelen tener un aspecto muy abstracto...
Sí, y por eso no molestan a casi nadie. Los gustos

A veces la gente me dice: "Perdí mucho tiempo con tu juego". Yo les pregunto: "¿Lo pasaste bien?". Me contestan: "¡Claro!". "Vale, pues entonces no lo perdiste"

Mete un cuadrado en un triángulo

Es típico del estilo contradictorio y sincero de Pajitnov que te reconozca que trabajó en un juego terrible, y que cuente acto seguido lo bien que se lo pasó haciéndolo. ¿A qué se refiere? Al reciclado de *Tetris* para la N64 *Tetrisphere* (debajo). "Fue un juego horrible de Nintendo –se carcajea Pajitnov–. Era inmensamente complicado. Pero disfruté trabajando en él. Es un juego muy, muy para jugones y no tuvo ningún éxito. El equipo quería hacer un juego difícil de verdad, y lo hizo. Nadie entendía cómo jugar. Fue una catástrofe".





de los jugadores son muy diferentes. Cuando algo es de un estilo concreto, aunque tu juego sea enormemente bonito o interesante, echas atrás a una gran parte del público. Porque quizá odian ese aire egipcio, o barroco o minimalista. No les gusta. Los escarabajos, las pirámides, los jeroglíficos o lo que sea, no lo tragan. Pero cuando es abstracto, a nadie le molesta.

¿Te ha resultado alguna vez difícil vivir bajo la sombra de *Tetris* los últimos 20 años?
Me acostumbré, y es un buen juego. Me encanta cuando la gente me da las gracias por lo bien que lo pasan con él. A veces la gente dice: "¡Perdí mucho tiempo con tu juego", a lo que yo les pregunto: "¿Lo pasaste bien?". Y me contestan: "Claro". "Vale, pues entonces no lo perdiste".

¿De qué estás especialmente orgulloso respecto de *Tetris, Hexic* y tus otros juegos?
Tetris es un buen juego que nació tal como es desde el principio. Así que no puedo decir que esté orgulloso de alguna parte específica, porque sencillamente surgió de una vez.

Con *Hexic* mi principal objetivo era crear un juego para jugarlo mucho tiempo. No me dejaban hacer juegos duros y complejos, trabajaba en el departamento de juegos *casuals*. Estoy muy orgulloso del orden que preside el juego; la gente pasa un número increíble de horas en *Hexic*, es sorprendentemente simple desde el principio, aunque ofrece suficiente profundidad como para mantener atrapado al jugador más de 40 horas.

¿En qué estás trabajando ahora?
Quiero empezar un juego para dos jugadores con un pequeño grupo que tengo ahora en San Petersburgo. Estamos en una fase muy preliminar. Aún tenemos que convencer a uno de los miembros a que se anime con un juego para dos jugadores, ¡porque los odia!

¿Por qué un juego para dos jugadores?
Ahora mismo es lo más. Durante los próximos cinco o seis años será el eje de los juegos casuals. Jugar siempre ha sido una actividad social, un modo de que la gente compita. Desafortunadamente, todo lo de la conectividad es un dolor de cabeza: tienes que conectarte, esperar, familiarizarte con el protocolo... Olvídate. La gente da a tu producto unos 15 segundos para que le convenza y no puedes desaprovecharlos. Ahora, por fin, es posible introducir una interacción entre dos jugadores en un entorno muy natural, aunque todavía quedan algunos problemas: cómo organizar las parejas, qué hacer con la gente que espera, cómo compensar a un jugador si el otro se rinde.

¿Se trata de un desafío de diseño muy distinto del de crear un puzle monojugador?
No, pero tiene algunos problemas muy específicos: quién empieza, cómo evitar las estrategias simétricas, cómo evitar que un jugador tenga mucha suerte y el otro muy poca. Son retos muy conocidos, y todos ellos son solucionables.

La naturaleza del mercado de juegos de puzle hace que trabajes sobre todo en juegos *casuals*. ¿Te gustaría la oportunidad de crear un juego difícil para jugones más avanzados?
No es lógico. No entiendo por qué harías algo así. Ya hay cosas para los verdaderos aficionados. Es importante hacer que la gente se implique, estimular su cerebro. No sueño con hacer nada demasiado complicado. Bueno, hice algunos puzles en Microsoft cuando trabajaba allí –teníamos una especie de festival, llamado Puzzle Hunt, en el que participé un par de veces–. Es difícil, porque tenía que ser original y con auténticos desafíos. Ésa es la única ocasión en que he creado puzles muy difíciles.

Pero no hace falta que seas demasiado listo para crear puzles difíciles. ¡Lo que sí necesitas es ser bueno de verdad para crear puzles fáciles!

Pajitnov se frota los ojos y pestañea, y se ríe de su simpático descaro. Pero lo dice totalmente en serio... y tiene toda la razón. Hace falta valentía y visión para eliminar toda la complejidad y estilizar la estructura de un puzle difícil hasta que resulta insultantemente simple, y, a continuación, reconstruirlo para crear un juego que no acabe nunca. Eso es exactamente lo que Pajitnov hizo para crear *Tetris*, y eso es ni más ni menos lo que convirtió un ejercicio intelectual en un pasatiempos global e inmortal.

Desconcertado Bejeweled

Si hay un juego similar en popularidad a *Tetris* es *Bejeweled*, de PopCap. Pajitnov tiene sentimientos contradictorios hacia ese título. "Me cabreé mucho con los tipos que lo hicieron –recuerda– Tuvieron una idea maravillosa, un prototipo muy bueno, y lo realizaron mal. Me hubiera gustado hablar con ellos y decirles qué podían hacer con él, pero ya había salido... y gustó a la gente porque el concepto y la original ambientación del juego eran magníficos. No lo afinaron bien, porque, con independencia de lo bueno que seas como jugador, tu marcador va a ser siempre el mismo. No tienes ninguna sensación de estar progresando. Decidí diseñar lo que pensaba que debía ser *Bejeweled*. Y surgió *Hexic*".






PREM
EDGE
EA



LA NUEVA GENERACIÓN YA ESTÁ CONSOLIDADA Y ÉSTOS SON LOS JUEGOS QUE TRIUNFARON EN 2007

Un año para recordar. Todas las promesas que se hicieron tuvieron que superar sus pruebas de fuego, se perdieron y se ganaron reputaciones y los juegos debían hablar por sí mismos en vez de sorprendernos con un mero maquillaje de alta definición.

Ha sido un año en el cual Nintendo ha regresado con un sorprendente éxito. En el que Sony empezó con el pie izquierdo y no consiguió recuperarse del traspié inicial. Un año en el que Microsoft se hizo con una catálogo impresionante para 360 y consolidó todavía más el atractivo de Xbox Live. Llegó un nuevo sistema operativo para PC y tuvo lugar un intento vacilante (por ahora) de unificar bajo una etiqueta los juegos para PC. El online se convirtió en una parte todavía más indispensable de los juegos, no sólo para el multijugador, sino también para proporcionar esfuerzos creativos y sociales.

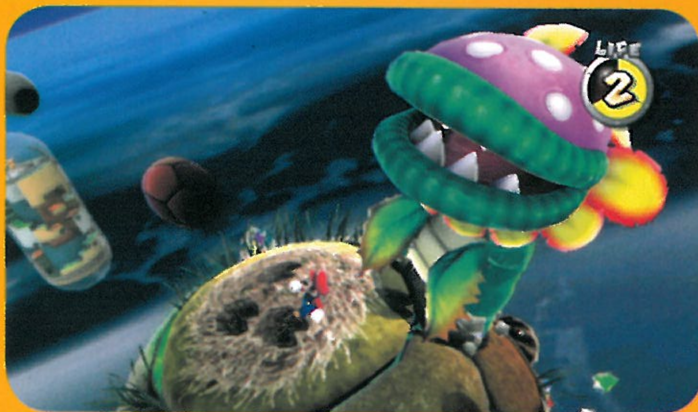
Y también ha sido el año de tres dieces en EDGE. A primera vista, esta lista de premios puede parecer repetitiva; los mismos nombres aparecen una y otra vez. Pero es que, este año, unas cuantas empresas han mostrado un nivel de talento y experiencia digno de mención, creando títulos con varias facetas que han superado las limitaciones de lo que un juego puede conseguir. Habría que tener muy mala fe para negarles este merecido reconocimiento.





PREMIO EDGE 2007

MEJOR JUEGO



SUPER MARIO GALAXY

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**

Los primeros momentos muestran la madurez de Mario. La tierna introducción a sus movimientos en tierra mientras se dirige al castillo de Peach. El conejo diciendo: "Juguemos" en el primer planeta. El rápido vistazo, mientras vuelas entre planetoides en el primer nivel, a la lluvia de pequeñas gotas de la jugabilidad que verás a lo largo de esta historia. Y el paso a una aventura abierta, al estilo *Super Mario 64,* en la Galaxia Reino de Abejas. En estos primeros momentos, *Galaxy* confirma las expectativas: elementos nuevos brillando junto al agradable calor de los antiguos. Pero nunca anticuado. *Galaxy* cambia constantemente el suelo bajo los pies de Mario, ya sea literalmente o cambiando la naturaleza del reto, y sorprende y gusta a cada nuevo paso. Resumiendo, se mantiene completamente fiel a las raíces de Mario a la par que consigue arraigar en su futuro.

PREMIO EDGE 2007

JUEGO MÁS INNOVADOR



HALO 3

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE**

Halo 3 es una prueba indiscutible de lo bien que conoce Bungie a sus jugadores. En *Halo 3* el estudio ofrece todo aquello que sus aficionados soñaban: cooperativo online para cuatro jugadores, editor de niveles, capturas de pantalla y el mejor sistema de partidas igualadas nunca visto. Pero *Halo 3* es algo mucho más grande de lo que sus seguidores creían querer. En vez de un modo descafeinado para hacer capturas, se incluyó un completo modo Cine. El editor de niveles se puede disfrutar online e incluso es parte del propio multijugador. El cooperativo incluye un sistema de puntuación que incita a la competición mientras se trabaja en equipo. Permite a los jugadores compartir sus vídeos, sus capturas, sus mapas y sus estilos de juego. Nada de todo esto es innovador en un videojuego, pero nunca ha sido tan accesible ni ha estado tan bien incorporado.

CASI GANA

THE ORANGE BOX



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA/VALVE**
ESTUDIO: **VALVE**

No es sólo que *The Orange Box* sea una oferta increíblemente buena. Que lo es. Tres juegos nuevos en un solo disco. Y con *Half-Life 2.* Es que todos y cada uno de sus elementos tienen una excelente puesta a punto y están muy bien enfocados. Aunque por sí solo cada uno es una experiencia autosuficiente, juntos forman un todo lógico y brillante.

CASI GANA

HALO 3



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE**

Pocos juegos han pasado por el severo examen que debía superar *Halo 3:* satisfacer a los amantes de su multijugador, compensar los puntos débiles visibles del modo para un jugador de *Halo 2* y basarse en los principios que instauró y que ahora son básicos en un FPS. Y no sólo lo ha hecho, sino que, además, ha superado las expectativas.

CASI GANA

CRYSIS



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CRYTEK**

Técnicamente, *Crysis* es una visión de futuro. Bueno, lo será cuando tu PC logre hacerlo funcionar al máximo. Es una guía para los próximos años de tecnología para PC, un marco de trabajo para crear mundos un poco más reales. Y con Sandbox2 incluye una de las herramientas más versátiles para la edición de niveles jamás creadas.

CASI GANA

PORTAL



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA/VALVE**
ESTUDIO: **VALVE**

Portal es el sucesor real de los éxitos que Valve ha cosechado con *Half-Life 2.* Presenta una nueva herramienta para manipular los escenarios, una serie de escenarios con puzles que la explotan a la perfección y una historia conmovedora con tantos matices como quieras verle. Una sutil pero potente revisión de las normas de los videojuegos.

PREMIO EDGE 2007

MEJOR DISEÑO VISUAL



BIOSHOCK

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **2K BOSTON/ 2K AUSTRALIA**

Cuando piensas en *Bioshock*, ves un lugar perdido, ambientado en una época específica y una cultura concreta. El mayor logro del equipo de Ken Levine ha sido comunicar la naturaleza de Rapture a través de su inolvidable estilo artístico, una imaginativa mezcla de baquelita y bronce, Art Déco y ciencia aplicada, no explorada antes por ningún otro videojuego (ni ningún otro medio visual). Las frases humanistas llegan a través de carteles que lo cubren casi todo y hercúleas estatuas inhumanas que destacan entre la oscuridad submarina. Pero, pese a toda su opresión, Rapture también es muy bella, plagada de toques delicados e historias personales. Al menos, hasta que ves la podredumbre, la destrucción que el equipo artístico de 2K ha representado igual de bien. El resultado es un juego que visitas, un documento del horror del idealismo desenfrenado.

PREMIO EDGE 2007

MEJOR DISEÑO DE SONIDO



SUPER MARIO GALAXY

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**

La banda sonora de *Galaxy* ha dado el salto desde los antiguos MIDIs hacia ricas obras orquestadas, que ahora dotan a su avance eufórico por los escenarios de un ritmo grandioso. Pero, las melodías siguen la tradición de la serie y son pegadizas. Antes de que llegues siquiera a echar de menos las alegres melodías de antaño, también te las ofrece, en *remixes*. Al igual que el juego introduce a Mario en una novedad tras otra, la música cambia constantemente, desde suntuosas sinfonías hasta acelerados *allegrissimos* de 8 bits. El dinamismo de la banda sonora se ve potenciado todavía más gracias a momentos en los que la música varía según los movimientos de Mario. Mención especial para los efectos sonoros de *Galaxy*, pistas brillantes y distintivas que reproducen con maestría toda acción que realice Mario y todo incidente que ocurra a su alrededor.

CASI GANA

TEAM FORTRESS 2



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA/VALVE**
ESTUDIO: **VALVE**

El estilo de *TF2*, una mezcla de Tex Avery y Leyendecker, es el equilibrio perfecto entre funcionalidad y satisfacción. La silueta de cada personaje transmite sin esfuerzo sus habilidades y resulta irresistible, desde el arma pesada de infante pesado hasta el humo del cigarrillo de Espía. Los mapas conllevan un individualismo maravilloso. El juego está en inglés.

CASI GANA

SUPER MARIO GALAXY



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**

Están en todas partes. Los bordes brillantes de Mario están integrados en su universo lleno de vida, consiguiendo que destaque aunque todo lo demás no deja de cegarte con colores llamativos. Potencia su vuelta al surrealismo. La cantidad de imaginación visual es casi excesiva, pero siempre están claros los peligros y el camino que debes seguir.

CASI GANA

HALO 3



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE**

Con unas 60.000 pistas de audio, *Halo 3* ofrece un ambientación sonora con un dinamismo espectacular. Sea por la variedad y lo apropiado de los comentarios de los PNJ, o el inmenso nivel de detalle con el que se resuelven los efectos, desde el ruido de los casquillos de bala hasta el eco de las grandes salas de los Forerunner, es consistente y fantástico.

CASI GANA

COLIN MCRAE: DIRT



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTERS**

Céntrate en la excelente representación de los sonidos de un coche de rally que ofrece *Dirt;* el rechinar, los chillidos, los gritos y gemidos mientras atraviesa superficies muy variadas y recibe más daños. Cuando chocas el ruido a chapa provocará un escalofrío en tu columna. ¿Quieres saber qué le ocurre al coche? No tienes más que poner el oído.

PREMIO EDGE 2007

MEJOR EXPERIENCIA ONLINE



HALO 3



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BUNGIE**

El sistema de partidas igualadas del multijugador de *Halo 2* sigue destacando. Para *Halo 3*, Bungie lo ha mejorado todavía más. Su puesta a punto es mucho mejor, consiguiendo que el proceso resulte todavía más accesible y fiable a la hora de conectarte a jugadores con el nivel de habilidad adecuado. Además, hay nuevos modos online, como Forge y Cine, que ofrecen formas de colaborar y jugar juntos, sin hablar del cooperativo online, que permite que cuatro usuarios disfruten del caos del modo Campaña. Se ha tratado con brillantez la posibilidad de compartir capturas de pantalla, grabar vídeos, crear mapas y estilos de juegos personalizados. En Bungie.net hay estadísticas de todas las partidas online. La recompensa para Bungie es la aportación de sus jugadores: lo creativos que han sido con las herramientas que les han dado.

PREMIO EDGE 2007

MEJOR HARDWARE



ROCK BAND



PLATAFORMA: **360, PS3**
CREADOR:
EA/HARMONIX

Bueno, olvida esos informes de los defectos de las primeras guitarras, y el hecho de que Microsoft posea la tecnología inalámbrica de Xbox 360, con lo que al conectar cuatro accesorios pareces el técnico de sonido del concierto y generas un caos de cables. Los instrumentos de plástico de *Rock Band* han creado un nuevo estándar para los periféricos de videojuegos. La batería es sólida incluso bajo los aporreos más fuertes, el micrófono tiene el peso adecuado y la guitarra, una Fender Stratocaster soberbiamente recreada, elimina la cacofonía de cada sesión de *Guitar Hero*. Para calcular su éxito hay que fijarse en la perfección con que permite a los usuarios tocar rock tras la primera toma de contacto. Parece increíble que EA y Harmonix hayan conseguido tanta calidad a ese precio (el pack de batería, guitarra, micrófono y juego cuesta 160$, poco más de 100€).

CASI GANA

FORZA 2





PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN:
MICROSOFT
ESTUDIO:
TURN 10

Pocos juegos de carreras obligan tanto a juguetear con las opciones de preparación del vehículo, pero el rigor del multijugador de *Forza 2* añade una nueva dimensión. No es apto para todos: requiere dedicación para preparar el coche ideal para ti en cada clase de velocidad. Pero la recompensa es enorme en la gran comunidad que se ha creado.

CASI GANAN

CANALES WII





PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN:
NINTENDO
ESTUDIO:
NINTENDO

Tal vez se deba al modo atípico en que Wii se conecta a Internet, pero los Canales Wii no son tan apreciados como merecen. Son una fuente de información y entretenimiento cómoda y práctica, desde las diversiones aleatorias del concurso de Miis hasta el cautivador Canal Noticias. Descubrir qué te espera al encender la Wii es un juego añadido.

CASI GANA

NINTENDO DS





CREADOR:
NINTENDO

Por fin, el sistema de control de la DS se ha normalizado entre los diseñadores de videojuegos y el público, y más empresas aparte de Nintendo han empezado a dominarlo. Por supuesto, Nintendo sigue creando los mejores títulos, como *Phantom Hourglass*, pero convertir la consola en un profesor de inglés es una muestra de su gran potencial.

CASI GANA

NINTENDO Wii



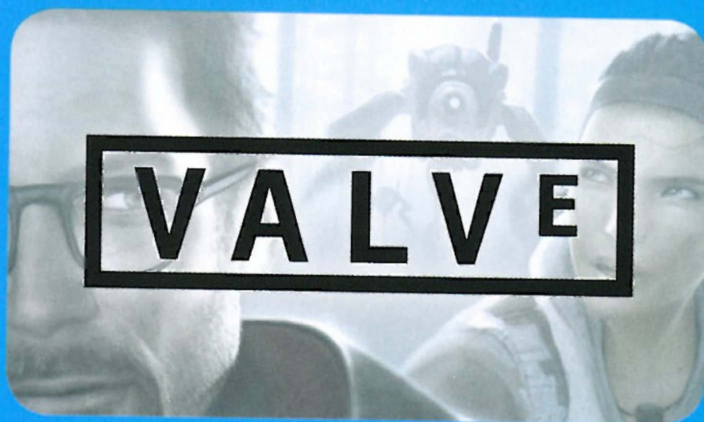


CREADOR:
NINTENDO

A lo largo de 2007, la "técnicamente inferior" e inconformista Wii ha logrado cosas excepcionales: rompió las expectativas al superar con creces las ventas de sus dos competidoras. Su mando ha mostrado su maestría tecnológica, aunque pocos títulos lo han llegado a explotar al máximo. Pequeña y silenciosa, es un placer tener una.

PREMIO EDGE 2007

MEJOR ESTUDIO



VALVE

Que las prácticas poco ortodoxas de Valve hayan florecido se debe en parte a la independencia de Steam, pero, de igual modo, su éxito se basa en la forma de pensar tan fuera de lo normal de su gente inusualmente brillante. Que más de la mitad de estos empleados haya llegado desde el mundo de los mods explica, en parte, la dedicación apasionada a sus fans. Es algo que viene desde lo más alto: el abierto líder de Valve, Gabe Newell, lee todos los correos electrónicos que los seguidores envían a la empresa. Este año, ninguna otra empresa ha hecho tanto por sus clientes: las nuevas características de comunidad de Steam sirven a una base de usuarios que supera a la de 360, y la compañía ha abordado nuevos territorios con *The Orange Box*, una clara muestra de que Valve no sólo se puede permitir excentricidades, sino que su grandeza nace de ellas.

JUEGOS: **THE ORANGE BOX**

PREMIO EDGE 2007

MEJOR DISTRIBUIDORA



NINTENDO

Este año, Nintendo ha sido un camaleón. Se hizo casi invisible en la publicidad en los medios principales, oculta tras famosos y su logo de Touch! Generations. Y aún así ha celebrado el lanzamiento de las puestas al día de sus franquicias clásicas, *Mario*, *Zelda* y *Metroid*. Sorprendida por el enorme éxito de su estrategia para gustar al mercado de masas, la postura de Nintendo muestra un grado sorprendente de confianza en sí misma, ya que sigue con su política de anunciar juegos que llevan ya más de un par de meses en el mercado, como *Nintendogs* y *Hotel Dusk*. Y, a pesar de esta doble personalidad, la empresa se ha forjardo una identidad única de simplicidad y diversión en grupo, muy cercana a las sensaciones que transmiten sus consolas. La aparición de un buen número de imitadores es una muestra de cuánto ha transformado Nintendo el mercado de los videojuegos.

JUEGOS: **SUPER MARIO GALAXY, METROID PRIME 3, PHANTOM HOURGLASS, POKÉMON DIAMANTE/ PERLA, BIG BRAIN ACADEMY, HOTEL DUSK, OUENDAN 2**

CASI GANA

BUNGIE



JUEGOS: **HALO 3**

Muchos estudios tienen ambiciones, pero les falta la capacidad de hacerlas reales. Bungie es una de esas pocas, una empresa que nunca está satisfecha con cumplir las expectativas de su distribuidora y de sus aficionados, y siempre las supera con creces. El orgullo que siente Bungie hacia sus juegos brilla con luz propia, y, con *Halo 3*, merece la pena.

CASI GANA

NINTENDO



JUEGOS: **SUPER MARIO GALAXY, TRAINING FOR YOUR EYES, PHANTOM HOURGLASS**

2007 ha mostrado la capacidad de Nintendo para crear obras maestras para los jugadores como *Super Mario Galaxy* y *Phantom Hourglass*, y títulos para los no habituales como *Training for your eyes*. Todos con las excelentes interfaces de Nintendo. Mientras otros juegan con la tecnología, Nintendo la usa para crear juguetes estimulantes.

CASI GANA

MICROSOFT



JUEGOS: **HALO 3, MASS EFFECT, FORZA 2, PGR4, CRACKDOWN, SCENE IT?**

Irónicamente, a finales de 2007, cuando Microsoft empezó a lanzar sus juegos más importantes, las grietas se hicieron visibles: Bungie se independiza, Activision compra Bizarre Creations, y EA BioWare. Pero los juegos exclusivos de Microsoft crearon un catálogo sólido para la 360 en todos los géneros, y la oportunidad de sacar, al fin, beneficios.

CASI GANA

EA



JUEGOS: **CRYSIS, SKATE, THE SIMPSONS, ROCK BAND**

A pesar de continuar con su tradición de lanzar nuevas entregas de sus franquicias más exitosas, EA también invierte mucho en la creación de juegos arriesgados. La libertad que le dio a Crytek para terminar *Crysis*, su inversión en la extraña idea que es *Rock Band*, enfrentarse a *Tony Hawk* y derrotarle con *Skate*: EA sabe qué debe hacer en el futuro.

PREMIOS EDGE 2007 ALTERNATIVOS

LOS PREMIOS GORDOS SE LOS LLEVAN LOS MÁS GRANDES, PERO A VECES LA DIFERENCIA LA MARCAN PEQUEÑOS DETALLES. AQUÍ TIENES UNA SELECCIÓN DE LAS COSAS QUE, A SU MANERA, MARCARON ESTE AÑO 2007.

EL QUE LLEGA TARDE A LA FIESTA

DUALSHOCK 3

PLATAFORMA: **PS3**
CREADOR: **SONY**



Un aplauso para la resurrección de la vibración, el "elemento de la generación pasada" de Sony. Cuando *Lylat Wars* lo mostró, no nos imaginamos lo importante que se volvería esa reacción del mando. Jugar a las versiones sin vibración para PS3 de *Dirt* y *Sega Rally* muestra lo imprescindible que resulta.

RECOLECCIÓN

CRACKDOWN

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **REALTIME WORLDS**

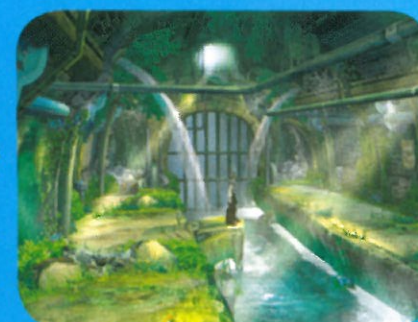


Muchos juegos alargan su vida dándote la opción de recoger objetos. *Crackdown* invierte esto: el resto del juego es la excusa para buscar todos los orbes de agilidad y aumentar tus habilidades acrobáticas, permitiendo subir a más sitios y alimentar más tu interés por el juego. *Assassin's Creed* debería tomar buena nota.

EXUBERANCIA

ETERNAL SONATA

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **TRI-CRESCENDO**

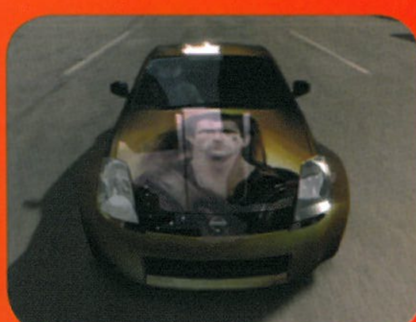


Desde el principio, *Eternal Sonata* es una oleada de lujo para tus ojos y oídos. Hasta las alcantarillas son increíblemente bellas, con rayos de luz dorada, agua brillante (¿agua?) y rebosante de vegetación. Cada melodía es suntuosa, cada efecto de sonido, espectacular. Se ajusta al romanticismo de Chopin.

BRAVE KARTS

FORZA 2

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **TURN 10**



Siempre es arriesgado dejar volar la creatividad de los jugadores, pero Turn 10 la aprovechó para dotar a *Forza 2* de una herramienta de edición y una casa de subastas online. El resultado es una proliferación de porno, racismo y extraños intentos de vender trucos, y algunos trabajos sorprendentes. Y Mel Gibson.

VICTORIA DESDE EL CENTRO DE LA DERROTA

STALKER

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **GSC GAME WORLD**



No debería haber funcionado: un puñado de desarrolladores desharrapados, un mundo abierto, y una de las ambientaciones más repetidas. Pero ha funcionado. *Stalker* fue un éxito, a pesar de la batalla que hay entre el juego emergente y las situaciones con guión. Tiene sus propias reglas, pero que funcionan.

ELEGIR CONSOLA

360, PS3, Wii

FABRICANTES: **MICROSOFT, NINTENDO, SONY**



¿Una PS3 con disco duro de 60GB o 40GB? Bueno, en realidad la de 60GB ya no está disponible. Maldición. Una 360, entonces. ¿Pero con disco duro de 120GB o de 20GB? ¿Y debería esperar hasta que salgan las unidades de 65nm? Bueno, al menos sabes lo que hay con una Wii. Siempre y cuando encontrases una.

INDIVIDUALISMO

SPACE GIRAFFE

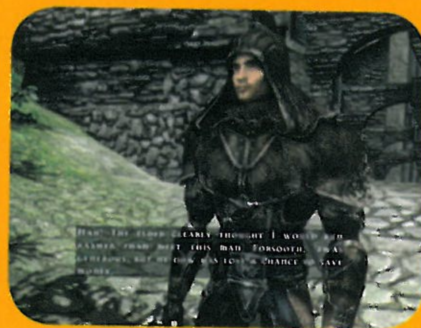
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **LLAMASOFT**



Las supuestas escasas ventas de *Space Giraffe* (al menos según su creador, Jeff Minter) se deben a su total locura. Ahora que los videojuegos se andan con cuidado con sus jugadores, regulando la dificultad para que no se vayan, *Space Giraffe* les pide que se adapten a su ritmo particular. Lo amas o lo odias.

PEOR SONIDO FX
TWO WORLDS

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **SOUTHPEAK / NOBILIS**
ESTUDIO: **REALITY PUMP**



Los horribles diálogos de *Two Worlds* llevan el doblaje a un nuevo nivel. Intentar simular el inglés antiguo puede ser absurdo, pero algunos de los efectos sonoros de los monstruos parecen obra de novatos. Los gruñidos de las criaturas son malos como para ser leyenda dentro del mundo de los videojuegos.

ELIJO... RAPTURE
BIOSHOCK

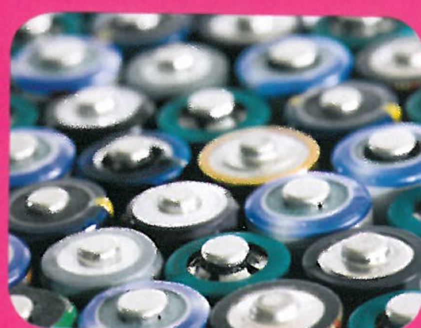
PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **2K BOSTON/AUSTRALIA**



La intro a la distopía submarina de *BioShock* es uno de los principios más potentes vistas en un juego. Una espectacular sorpresa visual, tu entrada en Rapture se adereza con la visión de Ryan de un paraíso social. Es difícil imaginar un modo mejor de ilustrar su locura que ver el potencial antes de ver su "realidad".

ALAS CORTADAS
MANDOS INALÁMBRICOS

PLATAFORMA: **360, PS3, Wii**
CREADOR: **MICROSOFT, SONY, NINTENDO**



El año pasados recibimos la tecnología inalámbrica con satisfacción. Ya no tendríamos que enrollar los mandos alrededor de las consolas, ni se saldrían a mitad de juego. Pero en vez de todo esto, nos encontramos que sólo hemos cambiado una molestia por otra: pilas que funcionen. ¿Nos libraremos alguna vez?

DE NUEVO EN EL TABLERO
XBOX LIVE ARCADE

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**



Con el éxito de títulos como *Carcassone* y *Settlers of Catan*, los juegos de tablero gozan de una segunda juventud en XBLA. Y con razón, ya que ambos son sencillos de jugar, pero con elementos estratégicos profundos. Lo mejor, que como hace los cálculos, se han acabado las discusiones sobre si sabes contar.

EL STYLUS CARTÓGRAFO
PHANTOM HOURGLASS

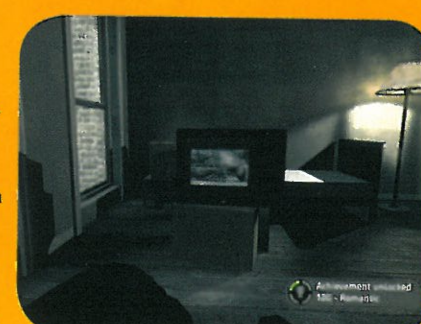
PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**



Mientras que en las agotadoras búsquedas de tesoros de *Wind Waker* te limitabas a ir donde te decían, en *Phantom Hourglass* marcas la X tú mismo en el mapa gracias a las pistas que encuentras en el mundo o que te dan los PNJ, lo cual hace que el proceso resulte interesante. El viaje es más personal y conmovedor.

PALOMITAS
THE DARKNESS

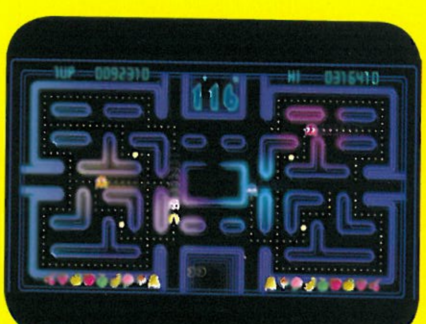
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **STARBREEZE**



Después de un largo día devorando corazones de mafiosos y de hordas de fantasmas Nazi, es agradable sentarte con tu novia a ver una película clásica. *The Darkness* tiene idiosincrasias encantadoras, pero ver *Matar a un Ruiseñor* es uno de los momentos más alentadores de los videojuegos, y su horror es una delicia.

RENACER
PAC-MAN CE

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO-BANDAI**
ESTUDIO: **NAMCO-BANDAI**



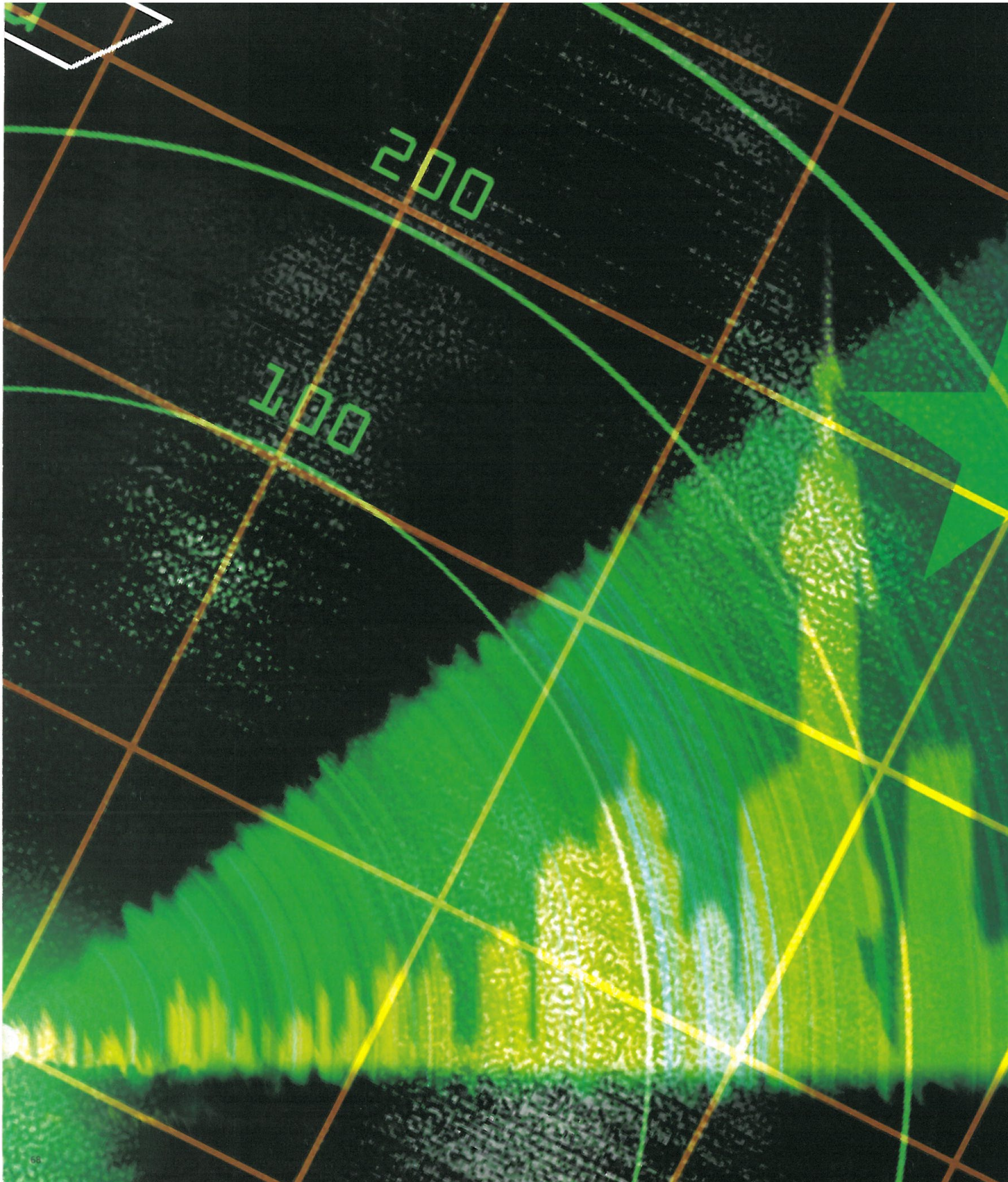
Tal vez se deba a que el diseñador original de *Pac-Man*, Toru Iwatani, estaba en el proyecto, pero *Pac-Man Championship Edition* es la mejor puesta al día de un videojuego clásico hasta la fecha. Se basa, como su predecesor, en el cazado que se convierte en cazador, y le añade profundidad.

ACTUACIÓN CÓMICA
VÍDEOPARODIAS

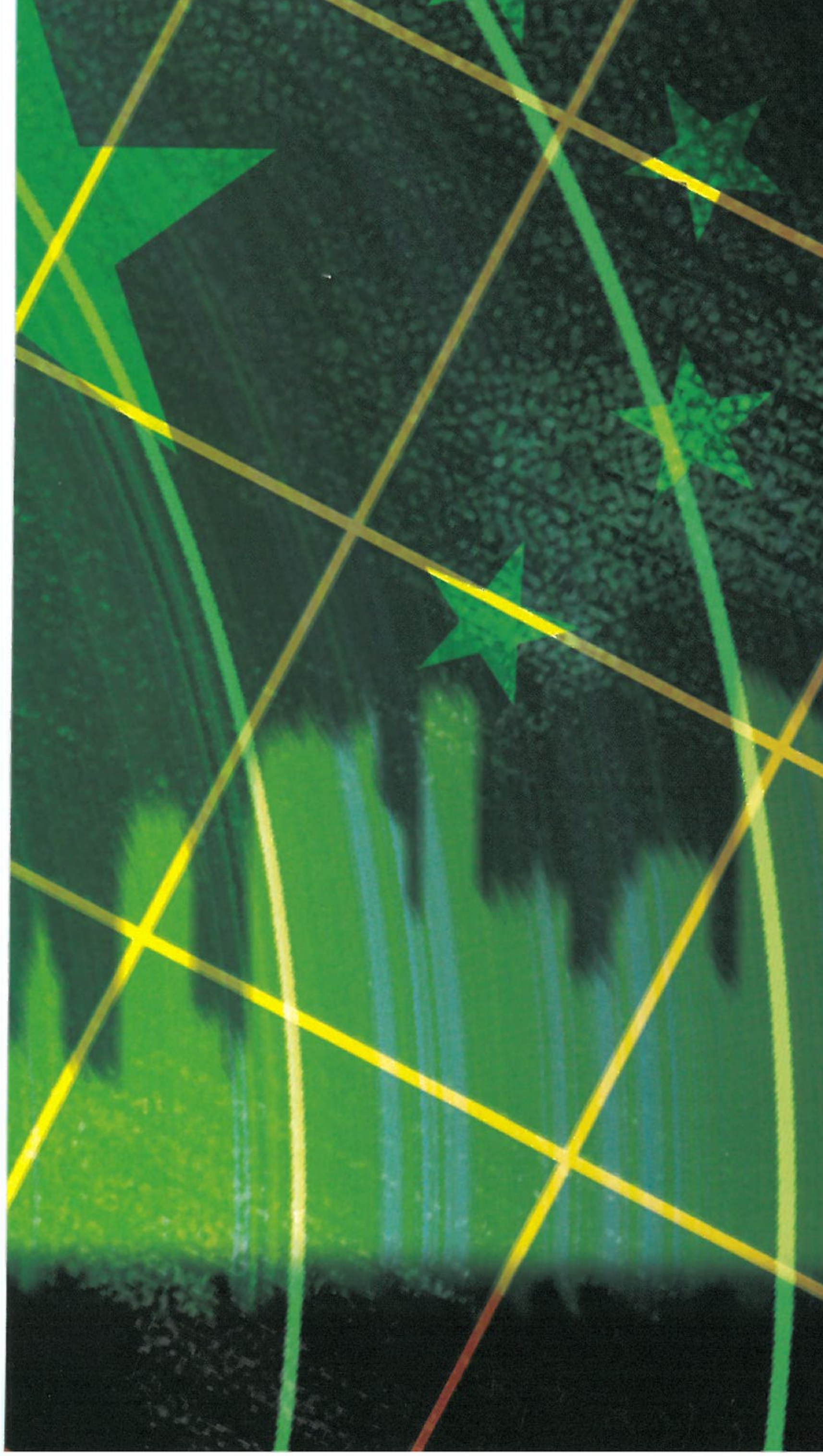
PLATAFORMA: **FLASH**



Los miembros de Mega 64 asaltan a Miyamoto vestidos como Mario, Luigi y Link; *Street Fenhter: The Later Years*; y más... Los vídeos cómicos basados en videojuegos no son una novedad de 2007, pero, gracias a su proliferación y (gracias a Dios) mayor calidad de este año, nos han mantenido muy entretenidos.


200
100

EL DESPERTAR DE SHANGHAI



CHINA FUE EL PAÍS DE LA MANO DE OBRA BARATA. AHORA ES UN MERCADO CRECIENTE Y FUENTE DE TALENTOS. UBISOFT SHANGHAI ES LA PUNTA DE LANZA DE ESTE BOOM

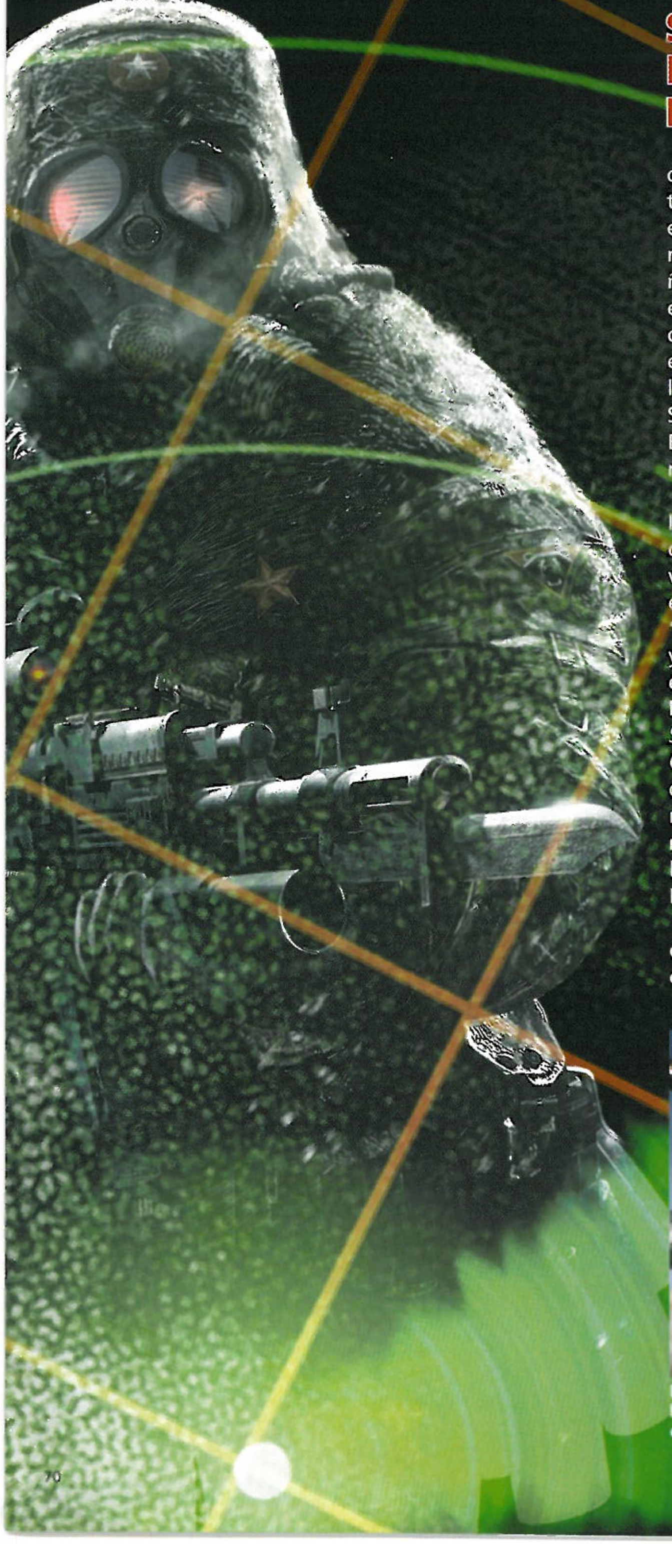
Diez años es tiempo suficiente para ver muchos cambios", dice **Corinne Le Roy,** directora de Ubisoft Shanghai. Se acerca a la ventana de la pequeña sala de conferencias de la planta 14. "Si hubiera mirado desde aquí hace diez años, creo que no habría visto ni un edificio. No estaba acabado nada y había polvo casi en cada esquina. El único gran edificio que se podía encontrar en Shanghai era la Oriental Pearl Tower; la torre de televisión. Podías entrar y ver cómo se empezaban a construir todos los edificios de los alrededores, y volver dos semanas después y verlos crecer, crecer, crecer...".

Desde la Oriental Pearl Tower, un edificio casi en el centro de Shanghai y entre los meandros del Yangtze, el río que divide la ciudad, ésta parece un bosque compacto de edificios altos, enormes rascacielos y andamiajes. No se aleja mucho de las metrópolis imaginadas por la ciencia ficción: unas vistas de metal, cristal y neón que se extienden horizontal y verticalmente, con los límites desdibujados por el intenso humo producido por sus carreteras congestionadas. China está sufriendo cambios profundos, y Shanghai es la imagen de su avidez comercial y rápido desarrollo, capeando los desastres económicos y sociales producidos por la Revolución Cultural para competir con Hong Kong por el puesto de centro económico de la república.

"Hace diez años la gente ya empezaba a hablar de China como un país en crecimiento –dice Le Roy cuando le preguntamos por la presciencia de Ubisoft al fundar un estudio allí–. En aquella época, Alemania era el tercer mercado mundial de PC, y todo el mundo decía que China le superaría en los años siguientes, así que la directiva de Ubisoft me preguntó si podía ir a China a ver qué se podía hacer. Nuestra meta era ser los primeros en distribuir un juego en chino, pero, cuando vimos que las universidades estaban preparando a un montón de gente, nos preguntamos: ¿Por qué no abrir un estudio de

Los jugadores del *Splinter Cell* de este estudio deberían reconocer esta vertiginosa vista de la Oriental Pearl Tower.





desarrollo? Poco a poco empezamos a reclutar artistas e hicimos unas cuantas traducciones y subcontrataciones (durante seis meses), lo que nos dio tiempo para entrenar a la gente. Empezamos con ports, y luego nos encargamos de los capítulos de las franquicias. Ahora estamos desarrollando juegos; *EndWar* es la primera creación del estudio".

Tras diez años de ocuparse de ports y crear capítulos alternativos de *Splinter Cell*, se le ha confiado a Shanghai la tarea de llevar la licencia Tom Clancy en una dirección en la que Ubisoft nunca se había adentrado: la estrategia en tiempo real. Más ambicioso aún, es un ETR para consola; una combinación que resultó en el pasado en un matrimonio extraño. Si tiene éxito *EndWar*, se considerará que el estudio es capaz de crear una nueva franquicia, y la compañía podrá abrirse un hueco en el mercado chino. Es una gran responsabilidad, y no se ha tomado a la ligera: Ubisoft Shanghai ha reunido a la flor y nata de la ETR, creando un equipo casi sin rival en experiencia en el género.

"La idea del juego llegó directamente de lo más alto de Ubisoft –explica el director creativo del estudio, **Michael de Plater**, un veterano de la estrategia que ha trabajado en la serie *Total War* de Creative Assembly–. "Querían un ETR de Tom Clancy para consola y con online. Una vez tomada esta decisión, éste era el estudio que lo crearía. Ubisoft Montreal tiene esas tres grandes franquicias, *Splinter Cell*, *Prince of Persia* y *Assassin's Creed*. Son de los mejores del mundo para desarrollar aventuras de infiltración en tercera persona; si Ubisoft Shanghai logra ser la mejor del mundo en la estrategia para consola, podremos crear otros juegos del género. Eso es lo que me gustaría ver".

La gran mayoría del estudio de Shanghai es de origen chino, pero para mejorar su competitividad en el género de la ETR, Ubisoft ha recurrido a talentos de todo el mundo. Igual que su rápido crecimiento y grandes ambiciones, el políglota e inusual lugar de trabajo de Ubisoft Shanghai es un reflejo de lo cosmopolita que es la ciudad.

"China se ha convertido en un centro internacional de negocios, sobre todo Shanghai –dice De Plater, de origen australiano–. Estoy seguro de que en otros lugares de China no sucede lo mismo, pero Shanghai es una ciudad muy internacional. La comunidad occidental es aquí mayor que la de Brighton;

SHANGHAI ES UNA CIUDAD MUY INTERNACIONAL; LA COMUNIDAD OCCIDENTAL ES AQUÍ MAYOR QUE LA DE BRIGHTON

hay más restaurantes franceses, mexicanos, españoles o bares de tapas aquí que en toda Inglaterra. Tenemos al menos diez nacionalidades en el equipo de *EndWar:* Un ingeniero de Serbia, probadores de Rumanía, uno de los ingenieros de IA es de Australia, el guionista es de América, todo muy internacional. Una cosa buena de Ubisoft es que siempre hay gente para alguna tarea en uno de los otros estudios internacionales. La empresa cuenta con este movimiento de expertos".

La industria de los videojuegos se ha quedado rezagada de la afluencia que se ha





El número de tipos de unidad de *EndWar* es algo escaso, pero puedes personalizarlos hasta el punto de que funcionen de una manera bastante diferente, logrando crear complejidad y profundidad sin que el juego resulte intimidante a la hora de jugarlo.



producido durante años de negocios relacionados con la alta tecnología hacia China y el Este en general. Le Roy dice: "Hace pocos años que China es un país abierto. El primer punto del interés occidental por China fue la manufacturación; llegó hasta la tecnología de la información, pero desde una perspectiva de hardware. Desde el punto de vista del software, tanto para el contenido como para la creatividad, necesitas un equipo más versátil, y en China fue muy difícil de encontrar, porque aquí la gente tiene muy poca experiencia con videojuegos. Cuando llegué hace diez años, no había estudios y la gente no sabía nada sobre consolas. Requiere tiempo y una inversión, poner dinero para entrenar a la gente. Todavía es pronto".

Eso no quiere decir que las desarrolladoras occidentales no hayan aprovechado el talento oriental; pedir a China ciertos aspectos del diseño de juegos es algo habitual hoy día, y es un campo que está creciendo a bastante velocidad. Le Roy calcula que se han abierto unas 300 empresas en Shanghai en los últimos tres años para ocuparse de algunos aspectos del desarrollo de empresas occidentales. Activision, 2K Games, EA, Epic Games y Konami, todas tienen representación en China. "Pero –destaca Le Roy–, Ubisoft es la única que produce juegos de principio a fin. Apostamos por China no sólo como mercado de subcontratación, sino para todo el proceso de creación de juegos".

Occidente conoce bien el éxodo gradual de la industria hacia países con economías con mano de obra barata, por lo que es fácil asumir que Ubisoft fundó el estudio de Shanghai sólo para recortar gastos. Sin duda, es una de las ventajas; Le Roy afirma que los costes globales de producción de Ubisoft son un 20 por ciento más bajos que los de sus competidores; es el resultado de su interés en países como China y Rumanía.

"Es interesante saberlo para negociar mi sueldo", dice **Julian Gerighty,** una estrella dentro de Ubisoft cuyo cargo de director de contenido editorial no logra describir todas sus responsabilidades. Aunque el cuadro que describe sobre el desarrollo en Shanghai hace pensar que los beneficios financieros no son tan claros como parece a primera vista: "Algo que vimos en Shanghai en estos últimos cinco años es que los salarios han aumentado por culpa de la competencia. Hay compañías chinas que intentan reclutar gente de Ubisoft. Si tienes un buen ingeniero, interesará a las desarrolladoras de juegos y a los negocios. Con los artistas sucede igual". Le Roy sostiene: "Por supuesto, los salarios son más bajos en China que en otros países, pero eso no implica que entremos en una política de pagar menos para reducir costes. Para montar un estudio como éste, necesitamos compensar a la gente para que dé lo mejor de sí misma".

De hecho, los gastos de Ubisoft en China son similares a los del estudio de Montreal. Le Roy explica: "El gobierno canadiense hizo mucho en su país para estimular la industria y atraer a distribuidoras y desarrolladoras de EEUU y Europa. No obtenemos este tipo de ventajas del gobierno chino".

Según avanza la conversación, se aclara cuáles son los incentivos del desarrollo en China, y es una idea que debería preocupar más a Occidente que la de que los trabajadores chinos quiten el trabajo a los occidentales. Ubisoft no vino a China porque el talento sea más barato; simplemente, hay más talento.

"Tener un estudio en Shanghai nos permite expandir el abanico de talentos que podemos aprovechar –dice Gerighty–. Sobre







Gerighty dice: "*EndWar* es el primer paso hacia la creación de nuestras propias franquicias. La licencia Tom Clancy nos ofrece muchas ventajas y un marco de trabajo muy creativo, pero al observar las ideas jugables de *EndWar*, no cabe duda de que podría triunfar hasta sin la licencia.

COMPRENSIÓN EXHAUSTIVA

Con un equipo tan internacional, se podría pensar que la comunicación es un problema, pero De Plater dice que nos sorprenderíamos. "Una de las diferencias con el trabajo en el Reino Unido es que todo el mundo tiene muchísima educación. Hay menos lenguas regionales, así que sueles ser más preciso a la hora de comunicarte. En Inglaterra y Norteamérica la gente se siente tan cómoda abreviando su modo de hablar que presupone más lo que alguien ha entendido de lo que ha dicho. Aquí la gente tiene mucho más cuidado en cómo se entienden las cosas, te comunicas más de otros modos: ilustraciones, dibujando gráficas, como sea. La comunicación aquí es menos ambigua; lo cual en un proyecto de esta magnitud es una ayuda".



TÍTULO: **TOM CLANCY'S ENDWAR**
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT SHANGHAI**
ORIGEN: **CHINA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

todo en Norteamérica, cualquiera que haya recibido educación y quiera un trabajo en el sector de los videojuegos, puede conseguirlo. Más que cualquier otra cosa, se ve la falta de talentos. Me ha impresionado mucho el talento que hay en China. Por eso hay tanta subcontrata aquí; son de los mejores ingenieros del mundo. Las empresas occidentales no centran necesariamente sus miradas en China por las ventajas económicas; se busca ampliar el número de gente que puede trabajar en tus juegos. Para *EndWar* hemos tenido cuatro años de desarrollo con 200 personas; estamos consiguiendo juegos cada vez más grandes".

"La gente quiere crear juegos multiplataforma simultáneamente –continúa Le Roy–. Hacen falta casi 350 personas; ¿qué estudio puede hacer eso? Necesitamos tener varios estudios por todo el mundo en lugares en los que puedan aumentar rápidamente su tamaño. Porque cada año de producción hace falta que se involucre más gente, y para apoyar el crecimiento de Ubisoft necesitamos crear dos franquicias nuevas cada tres años".

A pesar de la incorporación de talentos locales, por ahora Ubisoft Shanghai sigue siendo una compañía occidentalizada que produce juegos para el mercado occidental. Aunque el 90 por ciento de su fuerza de trabajo es china, los jefes de desarrollo son en su mayor parte de otras nacionalidades.

"En términos de diseño creativo, hay varias cosas que gustan en China y que se diferencian mucho de los juegos para consola occidentales –dice Gerighty–, así que hay un proceso de entrenamiento de cómo Ubisoft desarrolla juegos. Necesitamos creativos que hayan trabajado en varios juegos y sean jugadores de consola apasionados; sigue siendo algo difícil de encontrar en China. Para llegar al público que tenemos como objetivo, la creatividad es uno de los campos en los que más hemos tenido que entrenar a la gente". Le Roy está de acuerdo: "No te conviertes en director creativo después de tu primer juego; necesitas crear muchos juegos antes de serlo. Todavía necesitamos desarrollar tres o cuatro juegos para que nuestros diseñadores chinos sean capaces de tomar las riendas".

Por supuesto, es inevitable que, a medida que se expanda Ubisoft Shanghai, más chinos se encuentren con cargos de responsabilidad creativa, y preparen a la compañía para cuando centre su atención en el mercado chino. De hecho, aunque la licencia Tom Clancy podría encuadrar a *EndWar* como una obra claramente norteamericana, representa en realidad el matrimonio entre los intereses orientales y occidentales. Al atravesar el estudio a la hora de comer, las numerosas pantallas que muestran los campos de batalla de *Company of Heroes* y *WarCraft 3* son una muestra de que la ETR es un género famoso.

"Cuando empecé a conocer a la gente de aquí, jugamos a *Warhammer 40.000: Dawn of War* y a otros juegos de ETR y siempre acabé aniquilado –dice De Plater–. Era vergonzoso. Los chinos aquí no son simples jugadores, son jugadores expertos de ETR".

Podría ser un hecho sorprendente para un país que está liberándose de su estatus de "Segundo Mundo" tras la Guerra Fría, pero los videojuegos se han convertido en un pasatiempo muy popular en China. Tal como Ubisoft predijo hace una década, los PC han proliferado rápidamente, aunque sigue siendo difícil abordar este mercado basado en la piratería con modelos de ventas occidentales.

Le Roy dice: "Muchos consumidores disfrutan de los videojuegos en China. Puedes irte a una aldea a 200 km de Shanghai, una con aspecto de aldea medieval, que no entiendes ni cómo pueden tener ADSL. Y entras en una habitación en la que habrá 20 PCs y todo el mundo está disfrutando de títulos multijugador online. Es increíble. Ya sabes, a los chinos les gustan las apuestas, les gusta jugar, pero el poder adquisitivo de la gente es muy bajo. El único modo de vender un juego en China y obtener beneficios del mercado es regalar el juego y vender luego personajes y objetos".

Sin embargo, la piratería no es la única dificultad a la que se enfrenta Ubisoft cuando



ME HA IMPRESIONADO EL TALENTO QUE HAY EN CHINA. POR ESO HAY TANTA SUBCONTRATA: SON DE LOS MEJORES INGENIEROS DEL MUNDO







¿La política de Tom Clancy ha molestado a los círculos oficiales chinos? "No he percibido ninguna interferencia en el día a día –dice De Plater–. No haríamos nada en lo que China fuese la mala, pero vaya, tampoco era eso lo que queríamos hacer".



Preguntamos cómo se siente un equipo chino desarrollando un juego para la cultura occidental. De Plater dice: "Tal vez Tom Clancy, el escritor, no esté orientado hacia China, pero *EndWar*, el juego, sí. Los juegos de estrategia son universales".







Ubisoft Shanghai ocupa dos plantas de este rascacielos en una zona que está siendo invadida por el crecimiento de la ciudad. Al cargo de este estudio: el director creativo, Michael de Plater, y la directora general, Corinne Le Roy.

hablamos de jugadores chinos. Como dice Le Roy, una cosa es conseguir una licencia para crear juegos, y otra mucho más complicada vender ese juego en el mercado chino: "Las autoridades chinas quieren proteger a las compañías de distribución local por dos motivos: primero, para controlar el negocio, y segundo, para controlar el contenido y la censura. Creen que las empresas chinas serán más apropiadas por su contenido para el mercado chino. Si queremos lanzar hoy un multijugador masivo online en China y controlarlo nosotros, tenemos que trabajar con una empresa china dado que no contamos con la licencia de rigor. Tenemos que seguir presionando, pero no es fácil. Somos una compañía de distribución, y la distribución en China implica contenido, y el contenido implica proteccionismo. No tuvimos ningún problema al desarrollar *Double Agent* aquí, sí al intentar vender una versión de *Double Agent* para PC en China. Ayudará mucho si el contenido es de origen chino y promociona la cultura china aquí y en Occidente".

En este aspecto, el estudio de Shanghai está trabajando en un par de proyectos cuyo objetivo será el mercado chino, aunque Le Roy y Gerighty se muestran cautos y ofrecen sólo pequeñas pistas. "Ubisoft Shanghai ha aprendido a hacer juegos –dice Gerighty–. Hemos desarrollado ports y capítulos de series; el siguiente paso es pensar en crear nuestras propias franquicias, que tengan como objetivo el mercado chino. Es lo más normal. La gente está emocionada por trabajar en un ETR porque es un género que el público local conoce y adora. Se lo ha ganado el estudio de Shanghai tras *EndWar*. Acabamos de terminar dos proyectos, así que tenemos dos equipos que están o de vacaciones o trabajan en la concepción de nuevos juegos. Estamos muy emocionados con uno de estos proyectos, porque es algo que Ubisoft no había hecho nunca; todo el equipo está apasionado, ya que se trata de estrategia en tiempo real". "Creo que este juego se ajustará bastante bien al mercado chino –dice Le Roy–. Servirá para revivir una franquicia que es una de las que más venden en China. Y os daré otra pista", añade antes de que Gerighty intervenga: "Saldrá para consola; es uno de nuestros mandatos". "Y no podemos decir nada más", concluye Gerighty.

Independientemente del éxito de *EndWar*, es evidente que Ubisoft Shanghai es una fuente de talentos cuyo crecimiento augura cambios fundamentales para toda la industria. No sólo pronostica la migración de industrias creativas a China, sino que también marca la importancia de dicha nación como consumidora de videojuegos. En cuanto a Shanghai en general, hay mucho optimismo en el estudio, ganas de triunfar, y es difícil no dejarse llevar por ella. Durante un tiempo, se ha considerado a Oriente como el heredero de Occidente, y el fervor de Ubisoft Shanghai no sólo lo corrobora, sino que hace pensar que es algo que merece.

ESTRATEGIA A LA VELOCIDAD DEL SONIDO

Durante nuestra visita, pudimos probar el juego de ETR apocalíptico y militar *EndWar*. Era inevitable que se probase la principal innovación de *EndWar* (el uso de la voz para dirigir las tropas) visto lo mal que había funcionado en los juegos que la han usado antes. El juego interpretó prácticamente todas nuestras órdenes y, tras un poco de práctica, la fluidez del sistema fue evidente.

EndWar fija la visión sobre una unidad elegida, en vez de dejarla vagar. Al principio es un tanto frustrante, ya que estamos acostumbrados a investigar tranquilamente el mapa; pero esto se mitiga gracias a un mapa táctico y al hecho de que te permite percibir mejor las líneas de visión de tus tropas, acabando con la "niebla de guerra".

Siguiendo con esta línea de sencillez, tiene un número de unidades bastante reducido, pero cada una permite una personalización increíble. Dado que cada unidad superviviente permanece de una batalla a la siguiente, la individualización no sólo marca una diferencia táctica en tus tropas, sino que te producirá la sensación de que tienes el dominio sobre ellas. No cabe duda de que esto será muy importante en el componente online del juego; ofrecer una guerra mundial persistente entre las tres facciones: Rusia, Europa y los EEUU (análogas a orcos, elfos y humanos).

Las armas del día del Juicio Final, que se desbloquean en los últimos niveles, ofrecen la oportunidad de hacerte con la victoria al borde de la derrota gracias a una gran explosión, un claro ejemplo de cómo se ha intentado crear una jugabilidad rápida y directa adaptada claramente a las consolas.



SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO 8,85 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01022

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido



76 **Unreal Tournament III**
360, PC ,PS3

78 **Rock Band**
360, PS3

80 **BlackSite: Area 51**
360, PC, PS3

82 **Imperium CivitaS II**
PC

84 **Battalion Wars 2**
Wii

85 **Final Fantasy XII: Revenant Wings**
DS

86 **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**
Wii



87 **Time Crisis 4**
PS3

87 **Ghost Squad**
Wii

88 **Aliens Vs Predator: Requiem**
PSP

88 **Endless Ocean**
Wii

89 **Contra 4**
DS



89 **Front Mission**
DS

90 **Rayman Raving Rabbids 2**
Wii

90 **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos**
Wii

91 **Orcs & Elves**
DS, MÓVILES

91 **SOCOM US Navy SEALs Tactical Strike**
PSP

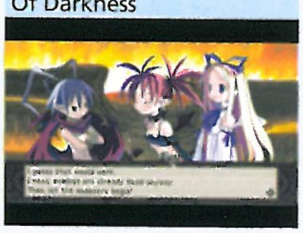
Los + jugados de Edge

Super Mario Galaxy



Fiel a su pasado, pero sincronizado con el presente, lleva las 3D a una nueva dimensión. Lleno de cosas que enseñar a tus amigos.
Wii, NINTENDO

Disgaea: Afternoon Of Darkness



Por fin se ha lanzado para la portátil el juego que reinventa la estrategia RPG. Ya puedes jugar sin la traducción americana.
PSP, KOEI

Assassin's Creed



Las superficiales misiones pueden destrozarnos, su mundo hace que te maravilles por lo que podría haber sido el juego.
360, PC, PS3, UBISOFT

Por unas miras más altas

¿Deberían los juegos aspirar a ser algo más?



El mensaje político de *BlackSite* se transmite mediante una historia en la que su protagonista lucha en suelo americano contra un enemigo al que ha atraído su propio gobierno; una referencia a los efectos que la política internacional del gobierno americano causa en el mundo real. Aún así, no pretende ser una crítica.

Para mucha gente, los juegos significan mucho. Pueden ser una nueva frontera en la manera de contar historias. Y los desarrolladores llevan tiempo intentando hacer que sus creaciones cumplan todas esas expectativas. *BioShock* se adentra en la filosofía americana del s. XX, *Call Of Duty 4* quiere transmitir la experiencia de ser un soldado, y *BlackSite* se adentra en la política.

Ninguno lo logra realmente. Pero hay que alabarlos de todos modos, porque creemos que están llevando lo que se supone que puede expresar un videojuego más allá de los límites establecidos, y los utilizamos como validación de una forma cultural que la mayor parte de la sociedad menosprecia aún. Lo malo es que, si los analizamos de cerca, todos se desmoronan: la inspirada historia de *BioShock* se ve constreñida por su ortodoxa forma de juego. *BlackSite* ha resultado ser una confusa mezcla de liberalismo sin razón y asesinatos de mutantes. *COD4* se debate entre el realismo y ser una forma de entretenimiento.

En todos estos casos, estos fines "más altos" están reñidos con los propios juegos. De hecho, enmarañan las reglas abstractas que forman un juego con historia y detalles, como si ser simplemente juegos no fuera bastante. ¿De verdad los juegos necesitan ser algo más? Hemos jugado mucho a *Super Mario Galaxy* este mes, y nos ha recordado que, realmente, no lo necesitan.

Galaxy es un videojuego que no se avergüenza de serlo. Su historia no es más que el marco para su diseño básico: la necesidad de recorrer miles de entornos para encontrar cosas. No intenta recrear la realidad, sólo mantener su lógica interna. *Galaxy* es una mezcla perfecta de desafío y juguetona interacción.

Y nos ha proporcionado algunas de las experiencias de juego más estimulantes desde hace tiempo. Parte de su éxito se debe a que se enorgullece de sus raíces y su esencia. No tiene miedo a mirar atrás y hacer referencia a los juegos del pasado, pero tampoco a ir más allá.

Galaxy nos recuerda que los juegos no necesitan las cualidades de otras formas culturales para tener valor. Es una lección que los desarrolladores deberían aprender.

Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez



UNREAL TOURNAMENT III

PLATAFORMA: PC (VERSIÓN ANALIZADA) 360, PS3 **PRECIO:** 54,95€ (PC), 69,95€ (PS3), **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE (PC), 14 FEBRERO (PS3), POR CONFIRMAR (360) **DISTRIBUCIÓN:** VIRGIN PLAY **PRODUCCIÓN:** MIDWAY **ESTUDIO:** EPIC





En Warfare, los nodos a capturar se pueden tomar instantáneamente mediante un orbe transportado desde la base. Acaba siendo un truco poco efectivo y obvio.



A pesar de ser el cuarto juego en la serie, este título supone la tercera generación de *Unreal Tournament,* de ahí la numeración errónea. En la superficie, que está repleta de metal corroído, la mayoría te suena. Como *Quake 4,* el único truco que se guarda bajo la manga es el visual: la habilidad para mover los elementos clásicos de la serie a más calidad y a un ritmo vertiginoso. Y eso teniendo en cuenta que algunas armas están cargadas con tanta geometría como un mapa entero de *UT2004*. También se ha puesto mucho esfuerzo en reproducir ese toque metálico característico. *Unreal Tournament III* sigue siendo una batalla entre figuras de acción de Todd McFarlane llenas de arañazos y marcas de guerra.

Tampoco es algo que deba preocuparte. Los shooters de este tipo se basan en repetir mecanismos después de todo. La reducción de las habilidades acrobáticas, la revisión del Flak Cannon –con menor potencia de fuego– y el aumento de la capacidad de maniobra de los vehículos son elementos que se han visto afectados más que otras cosas, para garantiza una mayor esperanza de vida del jugador medio. Esto ha terminado produciendo un juego mucho más benévolo que los anteriores, intentando reconducir los posibles fallos sin provocar un cambio global. Para eliminar esas peregrinaciones entre los lugares de regeneración y donde realmente se libra la acción, Epic ha tomado la sorprendente decisión de dotar de monopatines a los jugadores en los mapas más grandes. Y a pesar de lo torpe y antiestético que resulta, funciona.

Se le puede criticar que sea el colmo de la linealidad de un FPS. Hazte con suficientes armas y vehículos y *UTIII* adoptará proporciones bíblicas, llenas de todo tipo de rarezas visuales, contradiciéndose por toda la pantalla. Los Necris, el último azote espacial, tienen las unidades más

Hazte con suficientes armas y vehículos y *Unreal Tourntament III* adoptará proporciones bíblicas, llenas de todo tipo de rarezas visuales

excéntricas de la serie, yendo desde unos Dead Walkers influidos por *La Guerra de los Mundos* a esferas acorazadas que se agarran al terreno con una especie de tentáculos. Rayos eléctricos, chorros de líquido y proyectiles de todo tipo llenan el aire; los vehículos hacen retumbar el suelo y los jugadores recién aparecidos tras sufrir un frag, pueden hacerse con todo un arsenal completo en segundos.

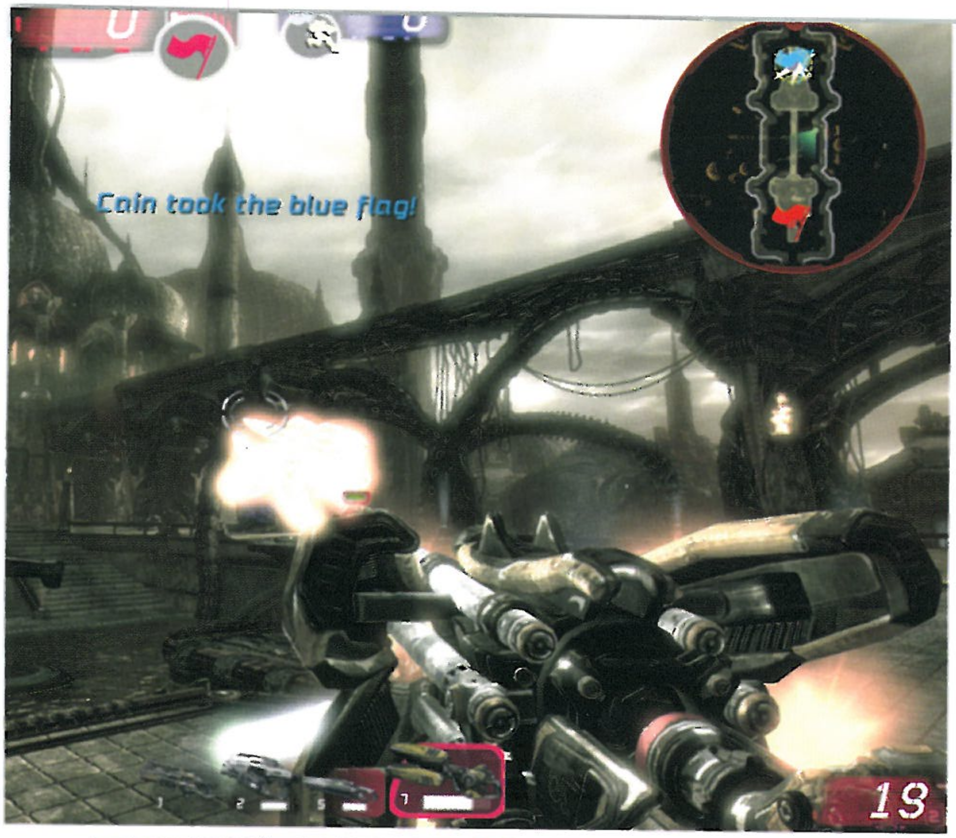
Sobrevive gracias a una lógica sin fallo que se sobrepone a toda esta locura. Cuanto más grande sea, más difícil será de tumbar. Cuanto más rápido se mueva, más rápido explotará. Y cuanto más daño haga, menos acciones se le permiten. El equilibrio, y Epic lo sabe bien, es la clave







Puede que no sea la ambientación más imaginativa, pero este estilo de marines espaciales tan de los títulos de Epic es muy apropiado. El Unreal Engine 3 en su salsa.



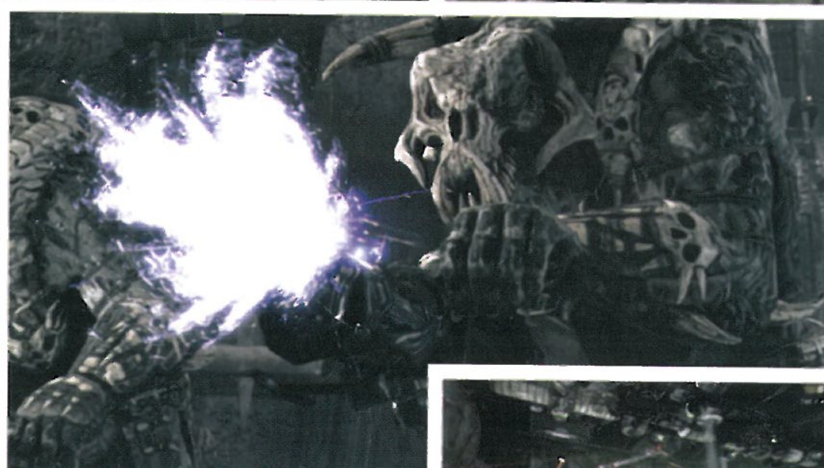


Los nuevos mapas son diversos aunque parece que los Borg hayan pagado una visita guiada. Ninguno de ellos harán que te quedes sin respiración, aunque te conducen a lugares óptimos para tiroteos.





Consejo: quita todos tus muñecos u objetos decorativos de los altavoces. Con su potencia sonora, *UTIII* puede hacer que el altavoz más modesto suene como un Maxell, agárrate bien a la silla porque puedes salir volando.





del deathmatch, y por ello cualquier elemento muere tan fácilmente como mata.

Monopatines para todos los jugadores y power-ups en cada turno. Partidas de Capturar la Bandera con vehículos con resultados brillantes. Es un shooter online que puede disfrutar todo el mundo.

Se incluye una bomba que se puede colocar en el escenario, y no es esa vieja cabeza nuclear de bolsillo llamada Redemeer. La reputación hardcore de *UT*, que una vez implicó un videojuego tan brutal que nunca sabías qué te había impactado, ya no se requiere más. El título es un pack mucho más pulido y mortífero que nunca, sobre todo para su competencia. Pero no sería *UT* sin cierta controversia –los modos Bombing Run y Double Domination se han dejado a la imaginación de los modders– . La gente se cansa rápido de un juego repleto de usuarios elitistas, curvas de aprendizaje empinadas y frame rate errático. Este juego tiene la respuesta. Más aún de la que pueda tener *Team Fortress 2*.

Es el primer shooter multijugador online en toda una era que tiene el sentido –o la decencia– de incluir un tutorial comprensible. Relatando la invasión Necris de la Tierra a través de todos los modos de juego y mapas incluidos, su modo campaña proporciona algo que el género del FPS ha entendido como innecesario; un punto de entrada. Habilidosos bots, completos modos offline y una historia conducida a base de secuencias cinemáticas dejan poco lugar para el cinismo: todo esto parece enfocado a captar a una audiencia acostumbrada a las consolas, pero no pierde nada de su vieja personalidad. La interfaz puede necesitar un parche –o dos– pero sus opciones son exhaustivas.

Si *Unreal Tournament III* tiene un problema, es el que siempre tuvo. Simplemente es demasiado, demasiado rápido y unido en un firme conjunto. No importa lo rápido, preciso o blindado que puedas llegar a ser, nunca llegarás a los niveles de *Quake* o *Counter Strike*. ¿Emociones? Sí, y siempre desde un inmenso respeto hacia Epic, pero no hay nada más electrizante (y simbólico) que un disparo con la Railgun en la cabeza. **[8]**







El arsenal de *UTIII* no ha perdido ninguna de sus armas favoritas, incluso aunque alguna se ha revisado a la baja. Vuelve el Redemeer.

El número mágico



Para cualquiera que se haya familiarizado con el control de ratón y las teclas WASD, jugar a *UTIII* en PS3 puede sonar a la peor idea de la historia. Y así es hasta que descubres que sirven ratón y teclado, y como siempre hace Epic, también tiene soporte para mods. Los jugadores de consola se las apañarán bien con los dos analógicos, aunque las dificultades de los sticks de PS3 molestan, especialmente cuando hay un hoverboard implicado. Además, cuando se ha logrado preservar la velocidad del frame rate. El cambio de arma se puede dejar a la CPU y su detección de prioridades, que asegura que sólo tengas que concentrarte en disparar.



ROCK BAND

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU.) PRIMER TRIMESTRE 2008 (ESPAÑA) DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRODUCCIÓN: MTV ESTUDIO: HARMONIX



El multiplicador x8 se consigue cuando los miembros de la banda usan su "energía" al mismo tiempo. Esta energía también debe usarse para recuperar a compañeros que han fallado, o todo el grupo acabará pifiándola.





Cada canción comienza con un primer plano de tu músico que acaba en una sacudida en blanco y negro cuando terminan de posar. Un tributo a todo el tiempo que has invertido en que tenga un aspecto rompedor.

Después del telonero aparece siempre el cabeza de cartel. La llegada de *Rock Band* ha estado rodeada de una gran expectación, tanto de los que quieren llevar la experiencia *Guitar Hero* a un nivel más alto como de aquellos que lo ven como una evolución para los videojuegos: un proyecto multimedia que cimenta un nuevo tipo de interactividad con la música y, por supuesto, un abanderado de los beneficios que pueden obtenerse en el futuro mediante la distribución digital. Es un cabeza de cartel en todos los sentidos, desde el pedigrí de Harmonix al músculo corporativo de EA y la MTV –que ha invertido 30 millones de dólares en el marketing del juego, así como realizar diferentes acciones a lo largo de su red–, por lo que el éxito parece algo casi cantado. Pero, como el juego recuerda muy claramente, existe una delgada línea entre las ventas y la calidad.

¿Hacia qué lado cae *Rock Band?* En términos de jugabilidad, tocar las diferentes canciones es tan brillante y auténtico como cabría esperar de un videojuego de Harmonix. La posición de las notas es absorbente, y la sensación de envolverse con el ritmo de cada canción siempre está ahí, incluso en los niveles de dificultad más altos. La lista de temas que viene de serie –que en el lanzamiento europeo sufrirá ajustes del gusto local– es una mezcla de temazos clásicos y canciones familiares de menos éxito que van desde la década de los 60 hasta el presente. Y el potencial de la descarga de nuevas canciones es ilimitado.

La gira individual sigue la misma progresión que *Guitar Hero,* a través de una ruta lineal a través de escenarios cada vez mejores desbloqueas nuevas canciones y sumas dinero. Puede parecer ligero, pero sólo luce así cuando se le compara con la razón de existencia misma de *Rock Band:* el multiplayer para cuatro jugadores a través de una gira mundial de grupo. El éxito de tu banda no se mide simplemente con la habilidad para completar las canciones: ahora se conecta a tus elecciones camino al estrellato y que dictan el número de fans que tienes y el dinero que ganas. Estas elecciones se explican solas: ¿debes tocar en una gala benéfica que no reporta ingresos pero da credibilidad para ganar nuevos seguidores, o en una fiesta privada que engrosa tus cuentas pero te separa de tus fans? Combinado con el editor para crear tu propio rockero, el nivel de personalización aporta una gran implicación en el éxito de tu semidiós digital que va más allá de lo que un musical ha ofrecido hasta ahora.

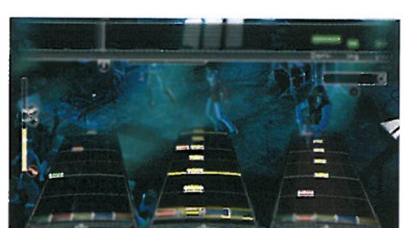
El éxito de tu banda no se mide sólo con la habilidad para completar las canciones: ahora se conecta a tus elecciones camino al estrellato

Harmonix siempre ha creado estereotipos reconocibles de estrellas del rock, y en el editor de personajes esta cualidad se aprecia totalmente. Es fácil invertir horas jugando con las diferentes –y escasas– opciones que, al final, demuestran ofrecer exactamente la profundidad necesaria para que puedas interpretar tu propia visión del *Ziggy Stardust* de Bowie. Según avanzas en el juego, se desbloquean nuevo vestuario y accesorios, parte de un compulsivo ritual de convertir a tu rockero en la estrafalaria estrella que se supone debe ser.

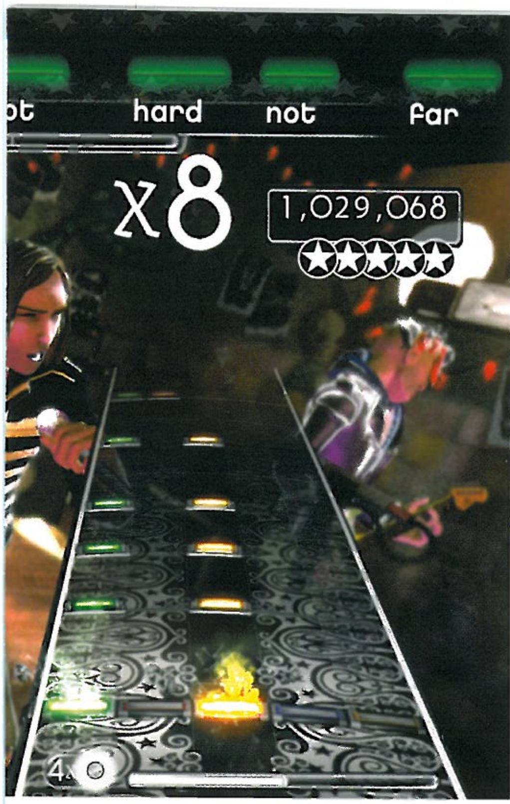
Este "Band World Tour" y la personalización que trae asociada son un cambio real que se aporta a la fórmula *Guitar Hero,* y además, con mucho éxito. Pero *Rock Band* tiene limitaciónes: se toma las cosas con demasiada seriedad. A veces fuera de la faceta de tocar las



La batería es más difícil de tocar de lo que nunca lo ha sido la guitarra pero, siendo sinceros, la guitarra no se aleja mucho de pulsar botones, mientras que la batería requiere un nuevo nivel de coordinación.

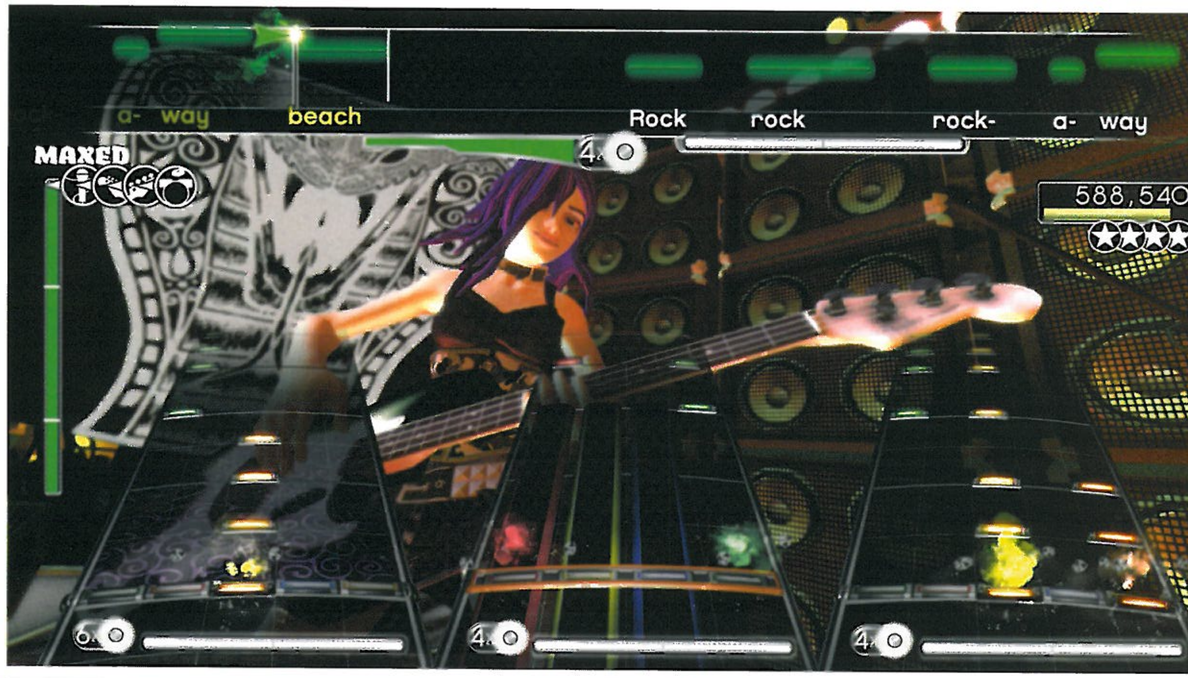








La dirección artística es excelente en toda la campaña individual –incluso aunque algunos detalles tienen texturas planas que piden a gritos bump mapping–. El multijugador también se beneficia de esa estética.









Muchos temas empiezan con las notas de un instrumento y al rato entra el resto. Puede ser humillante si fallas estas notas con tus compañeros justo enfrente viendo tu ineptitud, o un subidón si clavas tu solo de batería.

canciones puede parecer un estricto simulador, sobre todo cuando tienes que repetir las mismas canciones una y otra vez en grupos de seis en diferentes escenarios. Pero si quieres ignorar la pesada carga de la fama, puedes utilizar el modo Quick Play para tocar una única canción. Pero esta gira multijugador es un poco complicada de manejar: cada miembro tiene control sobre su firma y todas las opciones de personalización de su avatar, y el líder de la banda controla la progresión a través de las pantallas. El concepto de permitir que cada miembro del grupo se implique es elogiable, pero en la práctica es bastante confuso. Aunque esto no llega a ser algo que afecte a *Rock Band* de forma alarmante.

En cuanto al periférico, la nueva guitarra tiene botones más sensibles, aunque la falta de golpear una barra como púa parece extraño al principio. Pero ambas cosas mejoran lo anterior, y destacan la nueva púa y su acabado. La batería es sólida, pero tiene algunos fallos, incluyendo una ligerísima diferencia de respuesta entre tus golpes y el sonido. Para los percusionistas más neófitos se ha incorporado un nivel de dificultad fácil, que quizás debería ser más fácil, dado que la mecánica de la batería se aleja de la fórmula tradicional que ha mostrado el género musical. Pero al tocar y sincronizar movimientos y ritmo, el sólido acabado de los instrumentos desempeña un papel importante, elevando la calidad de la experiencia *Rock Band* en conjunto. Las pistas vocales en cambio, pretenden que se canten de forma profesional, y el micrófono ayuda a tal menester, aunque puedes tener la sensación de necesitar más libertad, porque conseguir la imitación perfecta parece que depende más de conseguir controlar las reglas del juego más que de puro cantante rockero.

Y un consejo; si juegas a *Rock Band* a un volumen inferior a que te sangren las orejas, le harás un flaco favor a tu grupo y al juego. Así que ¡dale caña! **[9]**

Livin' la vida loca



Como parte de este 'simulador de grupo' está la web oficial de *Rock Band,* que permite que los usuarios sigan su propio progreso en el juego y ofrece una variedad de complementos de vestuario que van desde lo llamativo a lo macarra. Puedes encargar vestuario personalizado con el nombre de tu grupo, hacer pegatinas, una página oficial, buscar en los clasificados un nuevo batería, o comprar un muñeco de tu avatar. El altísimo cuidado que se ha puesto salta a la vista y es inevitable esbozar una sonrisa: ¿En qué pensará la mayoría de la gente cuando tenga su grupo formado? En las portadas de su primer álbum. Una experiencia rockera integral.



BLACKSITE: AREA 51

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 PRECIO: 69,95€ (49,90€ PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (360, PC) MARZO (PS3)
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: MIDWAY
ESTUDIO: MIDWAY







Tu soldado altamente entrenado es incapaz de abrir puertas. Tienes que pedir a tu equipo que lo haga por ti. Una decisión que se justifica sólo para que no te olvides de ellos

En un tiempo en el que muchos juegos se salen de la controversia política, Midway ha optado por adentrarse en este terreno con *Blacksite*, vendiéndolo como un FPS en un contexto de la supremacía social y militar del gobierno de los Estados Unidos. Un juego con opiniones sobre nuestro mundo, algunas incendiarias. *Blacksite* no consigue colmar sus premisas; aunque hay unos diálogos bastante densos, el juego nunca se adentra en la discusión del poder americano aparte de una sosa conspiración que tiene que ver con el nefasto uso de una tecnología alienígena.

El juego se confunde con su propia declaración de disidencia; reproduce mal sentimientos que tienen que ver con el gobierno de Saddam Hussein y maneja erróneamente referencias a patatas calientes de la política como Abu Ghraib, dejándolas caer sin entender su significado actual. Algo irresponsable para un juego que reclama menos poder para la autoridad, y que acaba absolviendo a la misma en su conspiración –buenas intenciones guiadas por una pobre Administración– en favor de presentar en el último momento a "el hombre del saco" como tu verdadero enemigo.

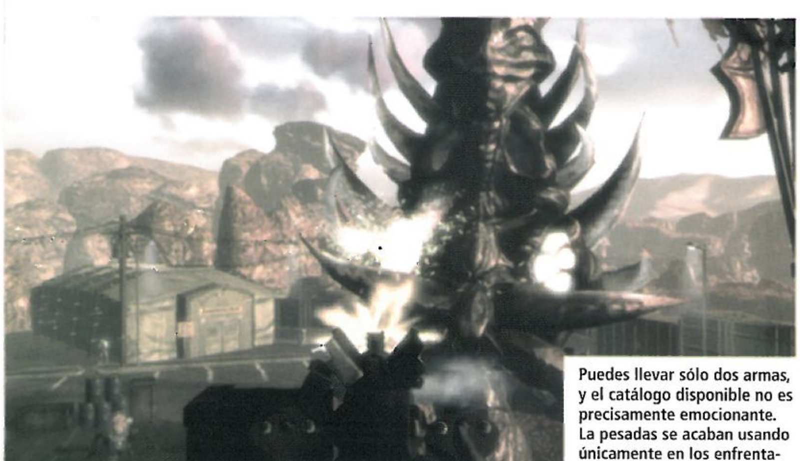
No se adentra en la discusión del poder americano aparte de una sosa conspiración que tiene que ver con una tecnología alienígena.



Gráficamente, *BlackSite* ha quedado obsoleto en tecnología y en estética. Los ecenarios son feos, pero tu escuadrón y las criaturas alienígenas tienen diseños bien concebidos.

Y éste también utiliza algunos argumentos para convencerte de la inmoralidad del gobierno de los EEUU. Y lo dice un maníaco genocida de ojos verdes y brillantes. Es difícil dar mucho crédito a sus palabras, especialmente cuando tu misma moralidad nunca se pone en entredicho. Aunque *Blacksite* tiene algo que decir sobre la desafortunada situación del marine medio, y en su narración es mucho más claro que, por ejemplo, la de la película *Jarhead,* que incluye de forma muy vaga referencias a la hegemonía de los EE.UU. El diálogo y las voces son sólidos, aunque son las conversaciones espontáneas entre compañeros de escuadrón las que le dotan de su verdadera fuerza. El entusiasmo decae cuando el juego intenta revelar el aburrido, recurrente y sobreutilizado guión.

Esta condición de intelectualmente vacío no es una gran desventaja para un shooter. El combate de *BlackSite* es entretenido y enérgico, pero sus credenciales políticas son de poca importancia. Durante la mayor parte, el juego logra ser aceptable en este terreno. Los tiroteos contra tropas enemigas están bien, aunque buscan un sistema de cobertura en la línea de *Rainbow Six: Vegas.* El juego re-



Puedes llevar sólo dos armas, y el catálogo disponible no es precisamente emocionante. La pesadas se acaban usando únicamente en los enfrentamientos con los jefes.















El escuadrón se comporta con cierta inteligencia, poniéndose a cubierto cuando corresponde y, aunque son capaces de lanzar granadas a tu posición, no suelen incurrir en fuego amigo. Los objetivos principales siempre dependen de ti, por supuesto, aunque no puedas hablar.



La moral del escuadrón sube cuando lo haces especialmente bien, como por ejemplo, tumbar aliens a base de disparos en la cabeza. Cuanto más felices sean, más efectivos serán. Y se lamentarán si sufres daños. A veces el sistema no logra reflejar en ellos el efecto de tus actos.





Perplejos nos ha dejado la decisión de Midway de cargarse el cooperativo sin anunciarlo y habiéndolo anunciado como una de las características principales. Solo podemos explicarlo como que no pudo incorporarse a tiempo.



produce aquí lo que ha robado a otros grandes títulos con cierta competencia. Hay misiones del estilo *Ghost Recon Advanced Warfighter 2,* explosivas criaturas tomadas de *Gears of War,* misiones de conducción que encajan en la norma del género y hasta una copia descarada de los Raptores de *Half Life 2: Episode Two. BlackSite* fusila una cantidad alarmante de elementos de otros shooters que han salido a la venta en la campaña navideña. A pesar de que el juego mantiene la acción a un ritmo razonable, sufre de que todo te suena ya un poco a algo conocido.

Los mejores momentos de *BlackSite* se amargan con una inundación de fallos técnicos e ineptitud en el diseño que sugiere que hubo muchas prisas en la etapa final de desarrollo. Las armas flotan por los aires, los enemigos atraviesan las paredes, los vehículos se quedan atascados en el escenario, aliados y alienígenas se entrecruzan sin saber qué hacer cuando están cara a cara y el diálogo sensible al contexto se sale del contexto. El mejor de todos estos bugs es cuando, inexplicablemente, uno de los jefes finales se hace invulnerable hasta que cruzas la frontera imaginaria que delimita la zona de combate y se activa la secuencia previa. Si no la activas, puedes –sin darte cuenta– dispararle todo lo que quieras, que no sufrirá daños. Y todo esto sin contar las ralentizaciones, el *tearing,* el extraño HDR y la excesiva iluminación que hace que todo el mundo parezca cubierto de brillantina.

Con una duración entre las cinco y seis horas de juego, *BlackSite* también puede calificarse no como muy corto, si no como fugaz, y solo añade tiempo a su duración extendiendo las batallas sumándoles más y más insulsos enemigos y colocando los puntos de guardado demasiado espaciados, forzándote a repetir una parte importante del nivel si mueres. El tan publicitado modo cooperativo para cuatro jugadores no está presente. Esto vuelve a sugerir que el desarrollo no fue capaz de plasmar esta característica de forma aceptable, aunque Midway asegura que el título se rediseñó desde los cimientos para incorporarlo. Pues lo cierto es que no está. Tal como es, *BlackSite* es un título ordinario, sin interés, sobre el que se hicieron promesas poco realistas, y que ha aparecido repleto de bugs y fallos en el diseño. Incluso sin esos problemas, el catálogo actual de shooters de altísima calidad, habría asegurado que la propuesta insípida de *BlackSite* permanezca enterrada. **[4]**

Mal subestimado



Rápidamente empiezas a sospechar que las criaturas de *BlackSite* pueden ser el resultado de experimentos clandestinos del gobierno de los EE.UU. Quizás se ha intentado esto como una irónica alegoría a las naciones occidentales que hace décadas apoyaron a los regímenes que ahora les amenazan. No habrá muchos jugadores que encuentren paralelismos entre el armamento norteamericano de un muyahidin afgano y las alusiones que *BlackSite* intenta ofrecer entre la ciencia ficción y la realidad.



IMPERIUM CIVITAS II

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: FX INTERACTIVE ESTUDIO: HAEMIMONT GAMES



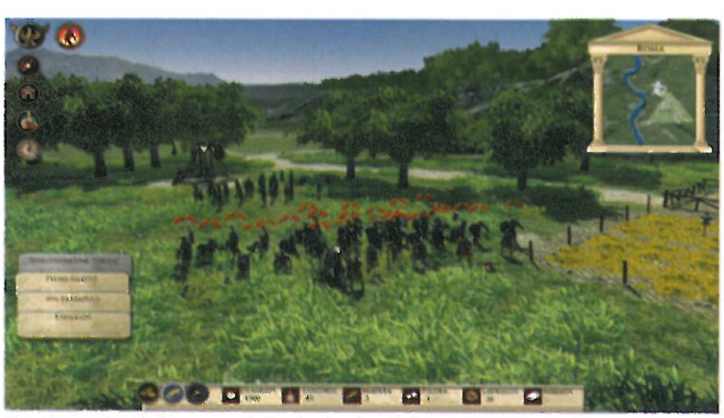


Casi siempre tendrás la pantalla con unos menús minimalistas, pero siempre puedes desplegarlos para obtener información totalmente detallada del estado de la ciudad.

Quien no arriesga, no gana, pero tampoco pierde. Semejante fórmula se mantiene tan relevante como siempre lo ha sido en numerosos campos creativos, y los videojuegos no son una excepción. En un mercado tan competitivo las compañías tienen poco margen de mejora, y si se trata de una pequeña distribuidora española el margen es mucho menor, por lo que no es sorprendente encontrar que *Imperium Civitas II* es una continuación muy efectiva y poco osada de su antecesor. FX Interactive apuesta por lo seguro lanzando al mercado una renovada entrega de su gestor de ciudades ambientado en la época romana, después de encontrar la aprobación del público y la crítica con el primer *Civitas*.

Desde que Will Wright inventara *Sim City*, los cambios en el género de la gestión urbana han sido muy pocas veces relevantes en el conjunto, que sigue contando con las mismas bases fundamentales: crear estructuras, habilitar servicios, comunicar bien la ciudad, hacer que prospere y, en general, procurar que todo funcione como una máquina bien engrasada. Esos preceptos se han tomado como objetivos en numerosos juegos con muy distintas ejecuciones; *Civitas II* los tiene muy presentes, quizás demasiado en determinados aspectos, hasta el punto de que hay veces que echa un lado elementos creativos y estratégicos para dejar claros los objetivos propuestos y cómo cumplirlos. Esta situación lleva a la pregunta de cuánta complejidad es posible sacrificar para conseguir un juego asequible, sin hacerlo tedioso en el proceso. Y no es que este juego sea aburrido, pero sí resulta un tanto llano y a veces demasiado simple como para que los más entendidos puedan poner en práctica sus habilidades y disfrutar con ello.

Es la propia IA la que resuelve muchas de las dificultades en la microgestión, cuyo control es ajeno a los deseos del jugador



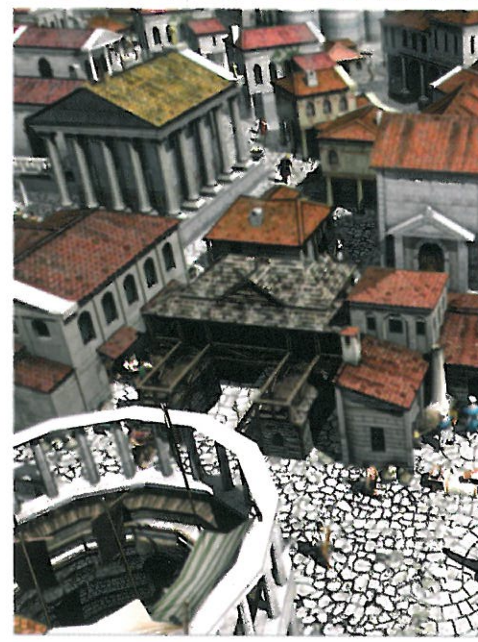
El control de los ejércitos es muy limitado y funciona bajo una estricta premisa de piedra, papel y tijera en el que un determinado tipo de soldados siempre barrerá a otro.



Gestionar las arcas públicas es muy sencillo más allá de procurar que todos los ciudadanos tengan trabajo y que no haya puestos de trabajo libres para que el dinero fluya.

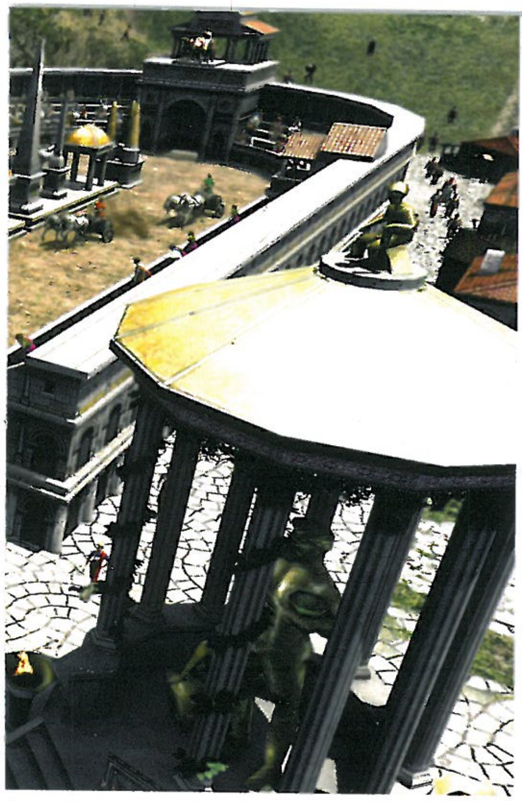
La clave para entender esta idea es que los mejores juegos de gestión ciudadana no están realmente diseñados para crear ciudades como si fueran piezas de Lego, inamovibles una vez colocadas. Estas propuestas van encaminadas a que el jugador construya sus estructuras y que a continuación se preste a solucionar los problemas sociales generados por sus decisiones y por la propia dinámica de crecicimiento de la urbe. Ese fino equilibrio entre crear, deshacer y solucionar problemas es lo que da vida al conjunto y lo que convierte estos complejos gestores en apasionantes experiencias capaces de devorar tardes ociosas con suma facilidad.

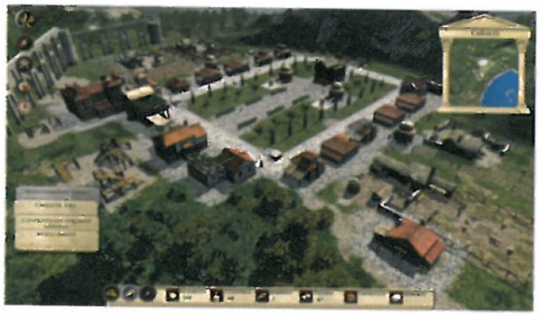
Civitas II cuenta con estos elementos pero la implementación es mecánica y muy directa, de modo que limita las posibilidades del jugador en aras de ofrecer una estructura de juego más clara y evidente. A la hora de comparar este título con clásicos como la serie *Caesar*, es fácil comprobar como éstos presentaban muchos más problemas y también una mayor variedad de soluciones a disposición del



jugador imaginativo. Aquí, en cambio, las soluciones son sencillas porque las opciones y los problemas también lo son. Es la propia IA la que resuelve muchos de las dificultades en la microgestión, cuyo control es completamente ajeno a los deseos del jugador, más allá de algunas opciones mínimas y un tanto burdas para tratar de encauzar a ciudadanos o familias en dificultades (obligar a un ciudadano a trabajar o dar dinero a una casa necesitada, por ejemplo).

No hay que ignorar tampoco que muchos de estos rasgos se deben al tipo de usuario al que va dedicado este proyecto, que no tiene que ser aquel capaz de distinguir entre lo que ofrecía *Caesar 2* y lo que ofrece *Civitas II*. La accesibilidad del





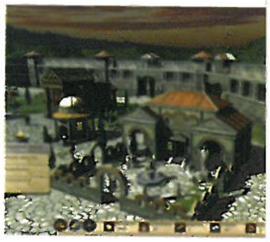
Los esclavos llevan el peso de la construcción de la ciudad y resultan muy convenientes, ya que sólo hay que preocuparse de que haya los necesarios para que no se les acumule el trabajo. Ellos construyen y llevan recursos de forma automática.

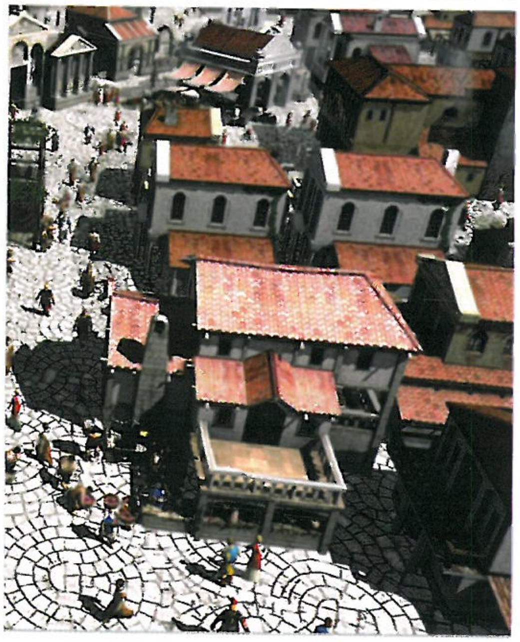


El clima no afecta al desarrollo de la partida y es un mero elemento de ambientación, igual que las condiciones de luz. Incluso es posible que sea siempre de día.













El senado ofrece retos concretos que recompensa y nuevos recursos además de guiar al jugador en sus prioridades. Al contrario que otros juegos de Roma, la relación con la administración romana es plácida.

juego de FX es notable y además cuenta con la virtud de que todo el sistema funciona bien, generando un título entretenido que se deja jugar con comodidad y que está abierto a todo el mundo, independientemente de su experiencia.

Hay que mencionar la gran cantidad de contenido que hay entre los escenarios variados y el extenso modo histórico, lo que en total compone muchas horas de relajante entretenimiento. La factura técnica es buena y es una oferta visualmente agradable, aunque se echa en falta algo más de personalidad en la animación y la puesta en escena de los ciudadanos en las calles, ya que resultan un tanto monótonos y eso va en perjuicio de la conexión entre el jugador y su pueblo. **[7]**

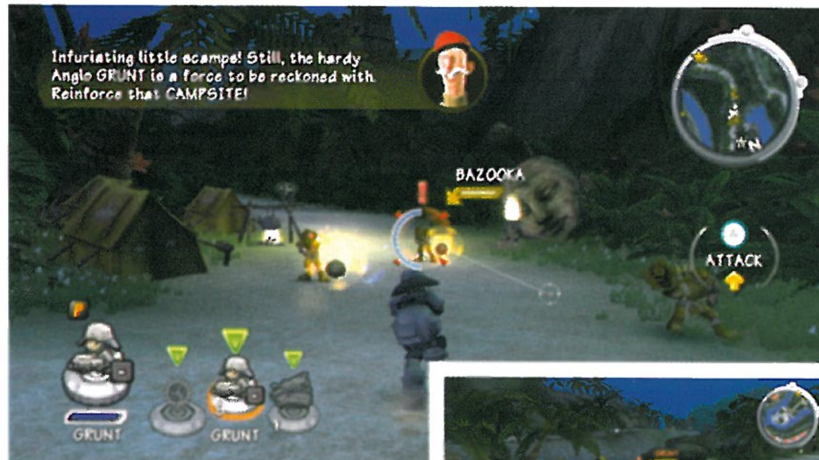
El juego tranquilo



En *Imperium Civitas II* no se pone al jugador ante situaciones estresantes ni se le castiga duramente por sus errores de planificación o por su lentitud a la hora de reaccionar. Ni siquiera ofrece retos destacables a la hora de gestionar una gran ciudad o cuando intenta plantear situaciones extraordinarias como ataques bárbaros, plagas o incendios, ya que es muy fácil organizarlo para no tener que volver y realizar ajustes continuos o globales; no hay una dinámica apreciable en el conjunto, de modo que en vez de controlar una gran ciudad, parece que el objetivo es construir un conjunto de barrios con poco en común entre ellos, con lo que la sensación de controlar la ciudad queda diluida.







BATTALION WARS 2

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU), 15 FEBRERO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: KUJU



Se agradece el nivel de libertad empleando el mando de Wii para controlar la cámara, y hace que dirigir las tropas sea muy ligero.

No menciones la guerra



Uno de los encantos de *Battalion Wars 2* es la caracterización y el estilo gráfico de las naciones en guerra. La mayoría son poco dañinas con un toque divertido: las Anglo-islas son gamberros de escuela pública más preocupados en comer rosbif y en cuidar sus monumentos nacionales que en luchar. En cierto punto queda claro que todas las naciones son medio-buenas y medio-malas, quitando a Xylvania. Kuju no podría haber elegido un nombre más tétrico para su estereotipada versión de Alemania, que en el juego se presenta como una nación agresiva y con mucho ingenio táctico. El hecho de que al final son –por supuesto– derrotados solo añade un punto de xenofobia.

Battalion Wars 2 fue uno de los juegos anunciados junto a la Wii, y su limpio estilo gráfico, junto a la promesa de profundidad estratégica, le han hecho captar mucha atención desde entonces. Pero la esperanza de que fuera el *Advance Wars* de la consola se esfumado: no hay comparación posible entre ambos más allá de la superficie.

Tampoco es que sea un juego terrible. Los controles están bien implementados, y dirigir a tus unidades, cambiar entre ellas y hacer que tu batallón haga lo que quieres es bastante fácil. El uso del Wiimando para mirar alrededor mientras te mueves tiene un buen manejo, e incluso la finura que exigen algunos vehículos aéreos se logra tras cierta persistencia.

El mapa de campaña dicta lo que está bajo tu mando y el territorio que puedes ocupar –más que permitirte cierto grado de elección en cómo aproximarte a la situación–, y eso significa que cualquier reto que puede ofrecer el juego está preparado, poniendo a tu disposición las unidades exactas necesarias. Esto no es un fallo en el multijugador, pero en una lucha directa el énfasis en la regeneración automática desde las bases capturadas hace que las partidas sean más una guerra de desgaste que una motivación táctica real. El enfoque de "capturar" funciona mucho mejor y puede ser una delicia. En cambio, deja perplejo que el juego ofrezca opción de cooperativo pero no la aplique a ninguna de las misiones de la campaña cuando varias de éstas parecen haber sido diseñadas con rutas alternativas para este propósito.

La campaña individual de *BW2* es muy lenta, gracias al hecho de que en las pantallas del comienzo la faceta de tutorial se impone a la de desafío. Tampoco se te presenta el abanico completo de unidades que puedes controlar hasta que alcanzas el segundo capítulo. Y peor, otro gran fallo que no se corrige hasta el final: el combate y la estrategia son muy superficiales. Alcanzar casi a cualquier objetivo es cuestión de mover tu ejército por un camino e ir haciendo click en las unidades enemigas que se aproximan. Una vez aplastadas, ya puedes seguir tu incansable marcha. Objetivos como capturar una base enemiga son más fáciles de cumplir simplemente apuntando a tu ejército en la dirección correcta y haciendo que tus soldados hagan el trabajo. Dicho pronto, *BW2* puede jugarse con piloto automático. Ofrece mejores retos en las últimas pantallas, en las tres finales, cuando has completado el 90 por cien del juego.

Al final, *Battallion Wars 2* es un juego de estrategia que no requiere un acercamiento demasiado estratégico. Eso no quiere decir que no sea divertido a veces, pero no es más que una diversión ocasional en un conjunto que en definitiva, está ciertamente limitado. **[5]**





Los gráficos son básicos desde un punto de vista técnico, pero los niveles tienen momentos con cierto toque que hace que atraiga navegar sus cráteres y puentes.



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU), 15 FEBRERO (ESPAÑA)
DISTRIBUCIÓN: PROEIN GAMES PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX



En qué inviertes tu tiempo después de haber salvado al mundo? Es una pregunta que Square Enix está contestando con sus personajes de *Final Fantasy* después de que la compañía decidiese empezar a lanzar continuaciones de aventuras cuyo fin era evitar el apocalipsis. Pero encontrar la razón de ser de Vaan, Penelo y el resto de los piratas del cielo no ha sido el único reto para la compañía. Al lanzar esta continuación de *Final Fantasy XII* en la doble pantalla de Nintendo, ha tenido que replantear la amplitud de escenarios y laberintos del original e intentar algo diferente.

Square Enix ha intentado no fallar en su decisión. Con un sistema de batalla básico, unos gambits simplificados y diálogos con ese toque Shakesperiano del original claramente reducido, el título no deja de ser un *Final Fantasy XII* Lite. Pero con buenas maneras dentro del género de la estrategia en tiempo real que pueden ser poco intuitivas al principio, pero que mejoran las mecánicas y el control de un sistema empleado por su primo hermano *Heroes of Mana,* y además con ritmo y personalidad propia.

Vaan y el equipo operan fuera de una nave robada y se deben desplegar en diferentes localizaciones para explorar, buscar tesoros y combatir con monstruos. Es en este punto donde el juego se acerca más a ese enfoque único de estrategia tan anunciado. Cada miembro del equipo se engloba dentro de tres tipos diferentes de unidades –cuerpo a cuerpo, aire o larga distancia– que plantean las batallas como un piedra, papel y tijeras. A cada líder se le asignan un puñado de tropas de refuerzo y con unos movimientos de stylus simples y fluidos, seleccionas los grupos y los mandas al combate a través de unos entornos isométricos en 3D. Cuando un escuadrón llega a una distancia con el enemigo, comienza a atacar y a utilizar los gambits que hayas configurado para cada líder.

Aunque estas mecánicas son estándar –aunque simplificadas– dentro del género del ETR, el juego nunca se percibe como un verdadero exponente de esta categoría. Mientras sigues tu aventura no encuentras la necesidad de construir bases, tus tropas se desplazan por aire y el objetivo es derrotar enemigos grupo a grupo. El pequeño tamaño de la pantalla y los reducidos sprites conspiran contra la microgestión para hacerla casi imposible, aunque puedes moverlos en masa -eficaz para destrozar a enemigos a los que se supera en número-. La sólida presentación y el flujo de la historia bien ajustado, lo hacen fácil de jugar, divertido, pero lejos de los logros de su hermano mayor, aunque no llega a ser un título poco recomendable. Así que, tras toda esta argumentación, volvemos a la pregunta inicial: ¿qué haces con tu tiempo una vez has salvado al mundo? **[6]**





El juego coloca sprites 2D en fondos 3D en un estilo similar a los *Saga Frontier* de la primera PlayStation.



El tono ligero y la incursión en un nuevo territorio jugable puede recordar a *Final Fantasy X-2*. Ambos, *X2* y *Revenant Wings*, fueron concebidos por Motomu Toriyama, el director del próximo *Final Fantasy XIII*.



Es inexplicable la decisión de permitir a cada personaje equiparse sólo con una habilidad especial. Esto ralentiza el sistema de batalla, haciendo los combates más predecibles y menos interesantes.

De niño a hombre



Quizás porque Vaan, a pesar de ser el protagonista de *Revenant Wings,* jugó solo una pequeña parte del drama del *FFXII* original mientras el peso narrativo recaía en otros personajes, aquí la historia es más sustancial. Habiendo vivido los acontecimientos del primer juego, Vaan es libre para mostrar su propia personalidad, incluso si las tendencias cleptomaníacas de su juventud –roba una aeronave en uno de los primeros capítulos– reaparecen. La historia se beneficia de una buena aproximación. Aunque sin personalidad, profundiza en la mitología del universo *Final Fantasy.*



Los interiores de algunos escenarios son reconocibles en el acto, reconstrucciones de momentos clásicos de los juegos originales. También aparecen más de un puñado de homenajes a ciertos enemigos.



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 49,95 € DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM

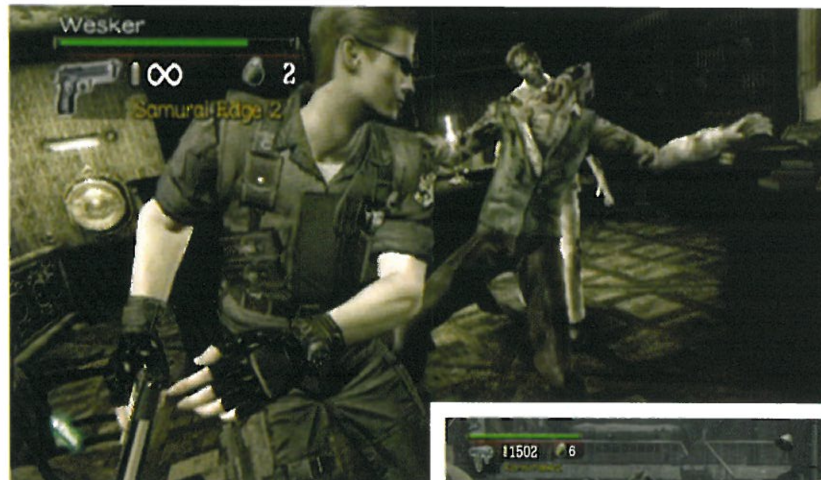
Ficheros compartidos



***Umbrella Chronicles* no es más que un comprometido regalo para los fans. Lo que asegura ventas independientemente de la calidad del juego es la abundancia de ficheros repartidos por los niveles, normalmente revelados destruyendo fragmentos del escenario. Retratan la convulsa historia secundaria de *Resident Evil* y colocan a Wesker en el centro de este guión paralelo, un movimiento que empezó con el *Resident Evil* de la Dreamcast, *Code Veronica* y que ha continuado a través de cameos en *Resident Evil Zero* y *RE4*. Lo más entretenido es ver cómo Capcom explica su prematura muerte en el primer *Resident Evil*, un golpe de gracia apropiado.**

La serie *Resident Evil* no tiene unos antecedentes demasiado buenos en el campo de los disparos. La subserie *Survivor* son poco más que torpes incursiones en el género ambientadas en escenarios conocidos, pero sin estar directamente conectados a la serie. *Umbrella Chronicles* ofrece una experiencia mucho más competente tomando los primeros títulos *Resident Evil* para cerrar un arco argumental que ha estado siempre en el trasfondo: la caída de Umbrella.

Por esto, *RE2, RE4* y *RE: Code Veronica* se han quedado fuera. El énfasis reside en los incidentes de la mansión Arklay y Raccoon City. El juego empieza con *RE Zero,* ofreciendo una versión reducida de sus escenarios, junto a varias escenas de vídeo y una gran cantidad de información en forma de archivos que pueden recogerse para construir la historia (ver el recuadro) y continúa de la misma manera a través de los guiones de *Resident Evil 1* y *3,* antes de terminar con una nueva parte construida para Chris, Jill y Albert Wesker. El juego es una carta de amor para los fans de *RE,* con las pistas y misterios de la serie explicados y despejados, nueva información para rellenar los vacíos argumentales ...incluso para los que no conocías... y todos los cabos sueltos atados.



Existen ocho personales jugables en el juego, aunque no hay diferencias evidentes entre ellos, aparte de los contraataques en tercera persona, que son poco frecuentes.

Encantos zombie aparte, *Umbrella Chronicles* se las apaña muy bien como shooter. Los controles funcionan como deberían, con momentos de Quick Time Events, pulsaciones de botón, y cambios de arma muy sencillos. Los fallos, que los hay, son menores, y provienen del diseño. El impacto de tu arma nunca se percibe como contundente, y los disparos a la cabeza son particularmente difíciles –aunque siempre reconforta ver a un zombie sin cabeza caminar erráticamente–. La ventana de oportunidad para destruir el escenario, esencial para encontrar objetos, también es especialmente cruel cuando debes encontrar cierto fichero importante. Y los jefes son bastante sencillos de tumbar

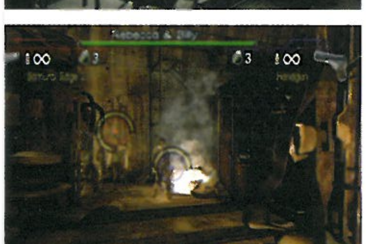


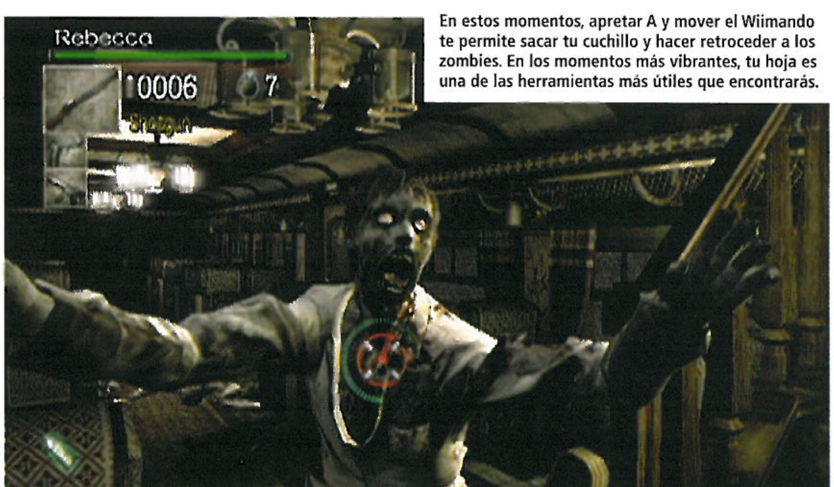
después de identificar sus patrones de ataque, mientras que tener a tu compañero gritándote: "dispárale en el punto débil" es tan lamentable como algunos de los diálogos del primer *Resident Evil*.

Visualmente, el juego es un esfuerzo más que sólido, las localizaciones tan ambientadas y los enemigos merecen el elogio en el contexto de los juegos third party de Wii. El trabajo de cámara es excelente y ayuda a resolver uno de los problemas conceptuales asociados a los *RE* de disparos: trasplantar una atmósfera de terror, su gore y emociones a una experiencia de disparos. Y hay que hacer mención especial a la interpretación de las voces en un escenario particular que implica a Hunk. Aunque este punto siempre ha sido una de las lacras de la serie, aquí proporciona momentos espectaculares cuando la radio intercepta mensajes desesperados de los que intentan sobrevivir en medio de una plaga zombie, incluso compañeros muertos.

RE: The Umbrella Chronicles inevitablemente atraerá la atención por sus raíces más que nada, pero es un buen juego que une diferentes géneros y hace que la mezcla funcione. No es un título esencial, pero su atmósfera y un par de momentos que no habrían funcionado en ningún otro contexto, lo hacen un interesante complemento a la serie principal. **[7]**







En estos momentos, apretar A y mover el Wiimando te permite sacar tu cuchillo y hacer retroceder a los zombies. En los momentos más vibrantes, tu hoja es una de las herramientas más útiles que encontrarás.



TIME CRISIS 4

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EEUU) JUNIO 2008 (EUROPA) PRODUCCIÓN: BANDAI NAMCO ESTUDIO: NEX ENTERTAINMENT







Hay una buena cantidad de minijuegos para practicar la puntería, que pueden divertir mínimamente y ser compartidos con un amigo. Tristemente, el cooperativo en el juego principal solo funciona en pantalla dividida.

T*ime Crisis 4* es una gran decepcion en varios sentidos, pero el mayor es que muestra fallos heredados de sus predecesores. La conversión para PS 3 es especialmente dolorosa ya que, mientras que la versión arcade del juego –incluida íntegra– no se libra de estos bugs, la interpretación para consola los agranda todos y aporta otros nuevos.

El problema principal es la nueva "Complete Mission" que aparece junto a la versión arcade. Añade nuevos niveles, lo que puede sonar a buen negocio, pero falla en la práctica. Namco ha decidido que era necesario trascender géneros, y por ello las pantallas arcade tienen un enfoque subjetivo de shooter que se controla con los dos analógicos montados en la Guncon-3. Pero están mal implementados, haciendo que con frecuencia, el jugador pierda los nervios, y echan por la borda el espíritu *Time Crisis* al tener que utilizar los analógicos de la pistola para controlar la acción. Y ¿quien pensó que era una buena idea que el jugador no pudiera escoger cuando abandonar la cobertura? Esas secciones, a pesar de ser cortas, acaban siendo niveles aburridos, al igual que los jefes finales.

La versión arcade incluida es un alivio que se agradece, con numerosas persecuciones emocionantes y enfrentamientos con unos malos más competentes. La nueva amenaza de plaga de insectos que aparece en varias pantallas es criticable, porque baja el ritmo pero, en conjunto, es divertido. Si solo buscas rápidas descargas de adrenalina, prueba el arcade. Como conjunto, *Time Crisis 4* es una clase magistral en eso de "más no siempre es mejor". **[5]**





Lo que no se ve en las fotos es la cantidad de luces montadas en plástico que debes colocar por algún sitio y después conectar a la PS3 para que la Guncon-3 funcione. Y bueno, una pistola de luz con seis botones y dos sticks analógicos difícilmente justifica su existencia.



GHOST SQUAD

FORMATO: WII LANZAMIENTO: 25 ENERO PRECIO: 44,99 € DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: AM2



Después de completar el juego un par de veces, los enemigos empiezan a calzar armadura y se necesita más brío en el gatillo.

Cuánto tiempo debe durar un juego para que compense el dinero que cuesta? Con cerca de 25 minutos, *Ghost Squad* es uno de los desafíos más fugaces que hay para Wii. También es una aceptable conversión de la recreativa de pistola de SEGA del mismo nombre, y lo suficientemente fácil como para que se pueda completar a la primera partida, pero su sistema de recompensas ofrece una fresca iniciativa para rejugarlo tras llegar al final. Muchos jugadores se cansarán del juego cuando descubran todos sus secretos, pero su simplicidad lo hace una experiencia atractiva.

En esta galería de tiro, en la que los objetivos aparecen en los mismos lugares partida tras partida, hay tres misiones, jugadas de forma consecutiva, con múltiples rutas cada una. Cuando completas el juego, la dificultad se endurece, y se requiere más precisión y menos tiempo.

Las recompensas van desde las más prácticas, como armas mejoradas, a otras más extrañas como reemplazar a los terroristas enemigos por chicas en bikinis y las armas por frutas. Nunca sabes qué viene después, y averiguarlo es un divertido paseo de 25 minutos.

El Wiimando puede calibrarse para quitar el punto de mira, ofreciendo una experiencia auténtica arcade siempre que permanezcas a la misma distancia de la pantalla. Un par de minijuegos muestran la precisión del título, y las tablas de clasificación online le añaden valor rejugable. Y aunque el hecho de que los mismos enemigos aparezcan saltando de los mismos lugares en el mismo momento aburre cuando lo haces 15 o 20 veces, es inevitable percibirla como distinta, si sabes que la próxima vez, todos pueden llevar trajes de oso panda. **[6]**





Cada misión tiene unas pocas escenas que ralentizan el alto ritmo de los tiroteos, como esta prueba a lo francotirador. También hay algunas con bombas, y tres duros jefes finales.



ALIEN VS PREDATOR 2 REQUIEM

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 39,95 € DISTRIBUCIÓN: VIVENDI PRODUCCIÓN: VIVENDI
ESTUDIO: REBELLION



Técnicamente, el núcleo del juego es sólido, incluso transmite la sensación de que los niveles se diseñaron para una experiencia mucho mayor de la que ha permitido el poco tiempo de desarrollo.

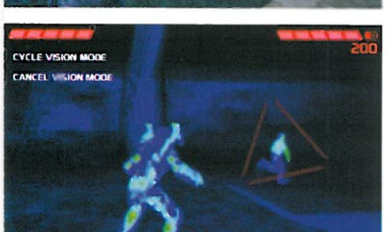
Asumiendo el rol de un Predator domesticado, debes cumplir una serie de tareas con objeto de poner fin a la destrucción Alien, y poco más. Algo que no sorprende viendo el fugaz tiempo de gestación de esta secuela.

En defensa de Rebellion hay que decir que, técnicamente, el juego está bien armado, y es uno de los mejores ejemplos de acción en tercera persona dentro de PSP, con un sistema de puntería automática generoso, rápido y certero, a pesar de que la cámara no lo sea. Pero fallos como promesas no cumplidas y errores de planificación consiguen que el abanico de habilidades tan interesantes que se ponen a tu disposición no llegue a alcanzar la atmósfera ideal para un videojuego de cazador y presa.

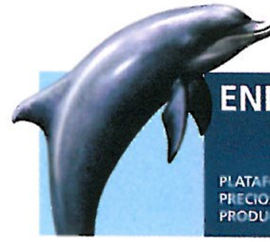
Existe poco interés en términos de mecánicas –como tu repertorio de visores o el camuflaje termo-óptico– que nunca se usan de manera significativa, excepto los mejores objetos y los mejores enemigos de un juego que de otra forma habría sido un aburridísimo grupo de pasillos.

El sistema de honor que aporta el juego –la fuente para incorporar mejoras– demuestra ser totalmente irrelevante, y, en la acción de la batalla, tener que cambiar a una vista de primera persona y luchar con el analógico para cazar a blancos que se desplazan rápidamente resulta frustrante. Serán pocos aquellos con la paciencia necesaria para maximizar su potencial, básicamente por la cantidad de veces que se falla en el intento y por las repeticiones a través de los mismos pasillos, esquinas o áreas que se sufren. Es innecesario y se enfatiza con la rácana cantidad de vitalidad del protagonista y con un cruel sistema de checkpoints, que memoriza el daño recibido al pasar por él. En un juego en el que sientes que estás siendo lo suficientemente cauto, esto te asegura que hagas lo que hagas, siempre vas a estar al filo del abismo, pero por razones equivocadas. **[5]**





Junto a las armas de alta tecnología del Predator, también tienes acceso a su famoso camuflaje termo-óptico junto con tres visores diferentes, todos ellos muy parecidos entre sí y sin un uso verdaderamente necesario.



ENDLESS OCEAN

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 29,90 € DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: ARIKA





Endless Ocean es uno de los títulos de Wii con más fuerza visual. El agua tiene un brillo suave, pero es la calidad de la luz filtrándose lo que impresiona. Se oscurece como señal de peligro a medida que te sumerges a mayor profundidad.

Subir a la cubierta de tu yate, la buena nave Gabbiano, navegando una laguna en calma, y no encontrarte con piratas, terroristas o zombies nos hace preguntarnos si estamos realmente jugando a un videojuego. Después de meses de tiroteos y combates el simulador de buceo de Arika, es una terapia de desintoxicación.

Y, como cualquier tratamiento de este tipo, los primeros pasos son los más complicados. Las zambullidas iniciales en el mar Manaurai son una mezcla de mecánicas simples y tutorial entusiasta. Mientras bucear aumenta el deseo de explorar –el desplazamiento del buceador se realiza con un suave toque del puntero del wiimando– el martilleo constante de la radio con consejos te da ganas de volver al yate.

También es raro que muchas de las características más curiosas del título se te presentan muy lentamente, como si Arika temiese que la llegada simultánea de defines y peces abisales fuera demasiado para la Touch! Generation. Y así, hasta varias horas después *Endless Ocean no* se revela como un acercamiento generoso con las funciones de Wii. Buceo online con otro compañero, reproducción de Mp3 o una mascota Nintendolphin, son características que están ahí, escondidas.

Y conforme las funcionalidades se abren, así lo hace el océano, adentrándonos en accidentes geológicos que se acaban convirtiendo en fascinantes estructuras naturales que recorrer. Mientras el catálogo de vida marina por descubrir aplacará la sed de aquellos con mentalidad "hazte con todos" es en estas fisuras del interior de las profundidades y grutas donde *Endless Ocean* es más refrescante.

Alejado de campos de batalla, Arika te recuerda que inviertes muy poco de tu tiempo de relax con los videojuegos en relajarte, haciendo de este título una diversión que se merece un reconocimiento. **[7]**





La herramienta de dibujo suple chat por voz, y te permite indicar a tu compañero la dirección que vas a seguir (o pintar grafitis bajo el mar).



CONTRA 4

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU) POR CONFIRMAR (EUROPA, JAPÓN) DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: WAYFORWARD TECHNOLOGIES

Contra 4 tiene mucho de ese tío que se emborracha en todas las bodas, te da una palmadita, te despeina y te cuenta un chiste machista. Pero es parte de la familia, y por eso debes mostrarle cariño. Pero en dosis pequeñas.

Esta nueva versión no es estrictamente un remake de uno de los *Contra* anteriores, es más un tributo, descansando en power-ups, enemigos y patrones de ataque que los fans reconocerán al momento. Además, es un juego bastante difícil en su nivel normal –cuando lo eliges, te chulea con la frase "¿Te crees que eres el amo de los shooters en 2D? Pues va a ser que no..."–. Es un juego que depende que lo completes varias veces para memorizar los patrones de ataque, puntos de entrada de los enemigos, localización de armas y los power-ups que tendrás que guardar como oro en paño. Con toda esta diversión aparece aliado un contenido extra que incluye el *Contra* original de NES e incluso *Super Contra*.

Es tan de la vieja escuela que a veces esto le pasa factura. ¿Qué necesidad hay de que tu personaje muera al salirse de la pantalla por abajo en los niveles de scroll vertical, especialmente si sabes donde están las plataformas? ¿Por qué los jefes finales parecen imposibles al principio y aburridos cuando identificas sus patrones de ataque?

Puede alegarse que, con fallos como estos, se pierde parte del espíritu *Contra*, pero aunque no llega a ser una reliquia, sigue la fórmula básica, logra proporcionar momentos fantásticos y vibrantes, y acaba siendo un homenaje poco original a sus antecesores. **[6]**



Varios de los momentos de *Contra 4* son tributos a los títulos anteriores, con un muro que hace las veces de jefe en el primer nivel.

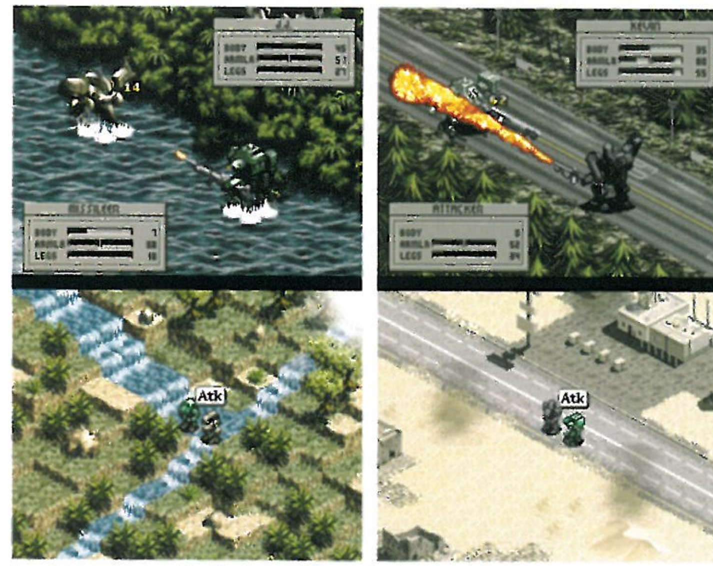


La división entre las dos pantallas puede molestar cuando los enemigos te disparan por encima, pero un nuevo gancho te deja subir bastante rápido en la mayoría de los niveles.



FRONT MISSION

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU), POR CONFIRMAR (EUROPA, JAPÓN) PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX



Los pilotos ganan experiencia al usar cada arma, haciendo que encajes a cada piloto y a cada Wanzen en un tipo determinado de acción. Es una pena que la intefaz sea tan mala.

La serie *Front Mission* ha disfrutado de un éxito callado fuera de Japón. A pesar de esto, los juegos de estrategia militar de Square Enix tienen un devoto grupo de seguidores occidentales, que incluso han llegado a traducir lanzando un parche el *FM* de SNES que sólo se publicó en Japón. Quizás ha sido por iniciativas como ésta que la empresa ha visto el camino para lanzar su propia versión del primer *Front Mission* para los usuarios occidentales de DS, añadiendo gráficos actualizados y un multiplayer.

Pero para la media actual del género, estas mecánicas son simples. Las unidades –los tanques Wanzers– tienen cada ronda un turno doble para moverse a través del escenario dividido en casillas. No puedes hacer los ataques combinados en equipo o efectos de estado sobre las unidades que sí hay en otros títulos, o complejidades en esta línea: es una guerra directa basada en estadísticas, lo que indica la edad del título.

La variedad en el escuadrón aparece mediante nuevas partes para el Wanzer. Cada sección de la máquina puede mejorarse y así se te da libertad para construir tu estrategia. El juego te motiva a que inviertas tiempo en esta faceta, pero el pequeño tamaño del texto y los menús no son nada intuitivos. Por ello es algo irónico que en cada escena de vídeo encuentres más alivio al pisar el campo de batalla de nuevo que durante la misma secuencia.

Afortunadamente, la plantilla de interesantes personajes y la personalidad elevan la experiencia considerablemente. La historia es lo suficientemente rápida para mantener el interés, pero es un juego que se disfruta en pequeñas dosis. A diferencia de sus competidores de PSP, *Final Fantasy Tactics* y *Disgaea*, *Front Mission* carece del colorido y la complejidad para abocar a los jugadores a las profundidades estratégicas. Y así, sólo puede recomendarse a quienes ya han disfrutado de estas fuentes, más ricas en los valores actuales del RPG táctico. **[6]**



El juego incluye personajes aparecidos y conectados en otros títulos recientes de la serie, junto a una segunda historia que permite ver el conflicto de la otra parte.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

PLATAFORMA: DS, WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 59,95 € (WII), 39,95 (DS) DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT





El minijuego de disparos en el salvaje oeste ha vuelto, esta vez con fondos en los que se amontonan los conejos. En multijugador es imposible decir quién ha acertado a qué.

Estos conejos representan el punto más fuerte de Ubisoft en dirección al mercado masivo, una de las pocas áreas donde la compañía se ha esforzado en desarrollar una franquicia tan distintiva y repleta de personalidad como las propias de Nintendo. Aunque cuando se les compara con *Wario Ware*, *Raving Rabbids* y ahora esta continuación, denotan que Ubisoft sigue todavía por detrás de la compañía de Kyoto en utilizar la tecnología de Wii con ingenio y variedad.

Rabbids 2, como muchos de los *party games,* ofrece una mezcla de calidad en su recopilación de minijuegos. La mayoría son sólo simples excusas con poca imaginación para sacudir el Wiimando en diferentes posiciones, pero la grotesca presencia de estos psicóticos conejos lo compensa. Uno de los minijuegos más interesantes implica escupir desde el balcón y atinar en la taza de café de otro conejo, algo que se logra sacudiendo el mando para que el escupitajo caiga más despacio. Pero el juego explota demasiado la violencia cómica entre sus personajes. Por ejemplo, uno de los minijuegos, que te propone limpiar calzoncillos en un rio, acaba con el perdedor ahogado por la corriente. En otro, al obtener la victoria tu conejo bailará sobre un montón de neumáticos y al fondo, tu contrincante es atropellado repetidamente.

Pese a los encantos de su presentación, ningún minijuego, hasta los buenos, sobrevive a unos instantes. *Wario Ware* tuvo éxito enmascarando su simplicidad con rapidez y anarquía; las explicaciones de *Rabbids* de cada juego son muy pobres y se pasa demasiado tiempo leyendo las instrucciones en pantalla. No hay duda del éxito de *Raving Rabbids 2*, pero, como Nintendo ha demostrado, los juegos casuales no deberían caer en un diseño casual. **[6]**



Los conejos no cesan en su estado de enajenación permanente. Algunos de sus sonidos y estertores audibles para el oído humano hacen gracia cuando se repiten con ritmo.



MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 59,95 € DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SEGA







El tiro con arco es una de las pruebas individuales más interesantes. Requiere alinear dos retículas, una para Wiimando y otra para Nunchako, y contar con la velocidad del viento.

Este juego es el tipo de concepto del que sospechas que ha sido concebido más por una "sinergía entre marcas" que por el deseo de crear un verdadero clásico. Durante las dos primeras horas, *Mario & Sonic* hace poco por romper estos prejuicios: la selección de minijuegos disponibles desde el inicio es previsible y vulgar. Quizás se intenta que éstos sirvan como una introducción a lo que aparecerá después, eventos más interesantes que combinan varias mecánicas básicas, pero que no requieren un preámbulo tan insípido. Y es un error que el jugador no pueda escoger entre todas las pruebas desde el inicio. Igualmente es difícil explicarse por qué la prueba de sprint –una simple cuestión de sacudir Wiimando y Nunchaco– tendría interés una vez has descubierto que los 400 metros lisos requieren que moderes la velocidad dosificando tus energías y utilices tácticamente los turbos.

El título también sufre otros problemas como unos tiempos de carga espectacularmente altos, y un diseño de interfaz que te fuerza a hacer click una y otra vez a través de varias pantallas antes de empezar o repetir un evento, y sufrir enteras las ceremonias de entrega de premios. Los controles, aunque generalmente consistentes, resultan en ocasiones poco intuitivos; por ejemplo, la descripción de la prueba de natación está mal explicada, y la animación que la ilustra no ayuda.

Una vez se abre todo el abanico de pruebas, hay algunas que muestran dinamismo, profundidad y diversión más allá de las frivolidades que ofrece *Raving Rabbids 2*. Pero para llegar aquí, *Mario & Sonic* te fuerza a seguir una ruta banal y cruel, y a soportar las inconsistencias de su torpe interfaz. **[6]**





La Dream Race es una interpretación libre de *Mario Kart*. Muestra que el equipo detrás de *Mario & Sonic* tiene habilidades más enfocadas a la fantasía que al espectro deportivo.



ORCS & ELVES

PLATAFORMA: DS (VERSIÓN ANALIZADA) TELÉFONOS MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: ID SOFWARE

Con el relanzamiento de tantos clásicos en el Live Arcade ha quedado claro que la nostalgia sola no es una motivación suficientemente fuerte para revisitar juegos que han quedado obsoletos. Con *Orcs & Elves,* de los creadores de *Doom RPG,* no existe ningún material reverenciado ni recuerdos entrañables en los que fundamentar esta jugabilidad anacrónica.

Inspirándose en *Dungeon Master*, Orcs & Elves es un lento recorrido a través de laberintos pobremente texturados que repasa los clichés de los primeros RPG de fantasía de una forma tan alegre, que el jugador casi siente que los comparte. Los primeros de estos juegos eran toscos en el control e incluían un arte y diseños burdamente renderizados, pero entonces aún se notaba el compromiso del desarrollador. Hoy, id Software tiene poca excusa para explicar esta interfaz o la primitiva apariencia del bestiario del inframundo del Rey Brahm.

Conforme avanza la acción, el combate exige un poco más de estrategia, y debes hacer acopio de pociones para golpear dos veces en un turno, o absorber energía al hacer daño. Diferentes enemigos son más vulnerables a diferentes armas, y algunos de ellos son sensibles desde lejos. Pero las opciones tácticas disponibles no tienen suficiente interés; el combate es sólo un intercambio de animaciones de ataque de un solo frame, apuntalado por una innecesaria búsqueda por el sistema de inventario.

Tu vara parlanchina aporta algún chiste, varios buenos, pero la mayoría una sátira de fantasía indiferente. El juego es completamente funcional dentro de su limitada ambición, pero jugarlo produce una respuesta insípida. Los juegos de portátiles, incluso los de hace una década, se han demostrado capaces de alcanzar logros mucho mayores. **[4]**



Se accede al mapa y a las pociones a través del cinturón de herramientas de la pantalla inferior, lo que quiere decir que tienes que cambiar manualmente atrás y adelante.



Cada cierto tiempo tendrás que hacer una visita a Gaya, el dragón vendedor de armas. El sistema de intercambio te permite regatear algunas monedas de oro del precio inicial.



SOCOM US NAVY SEALS TACTICAL STRIKE

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 49,95 € (CON HEADSET) DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE/SCEA ESTUDIO: SLANT SIX GAMES





Este *SOCOM* sigue una historia que arranca con el secuestro de un embajador de EE.UU., y permite que los jugadores controlen, además de los Navy Seals, a fuerzas especiales de nueve paises, cada una con sus propias pistas de voz y sus uniformes.

Es raro ver escenarios tan bien renderizados en PSP como los de *Tactical Strike.* Ambientado en Panamá, son variados y evocadores (amaneceres en complejos industriales, pueblos al atardecer o lujosas mansiones por la noche) y la mayoría, son entornos abiertos. Tu equipo de cuatro hombres tendrá una selección de objetivos, y es mejor repartirlos por el mapa para cubrir terreno y que no te sorprenda el enemigo.

Porque no es bueno que te sorprendan en *Tactical Strike.* Slant Six, los desarrolladores, se han fijado muy mucho en *Full Spectrum Warrior:* el control del equipo, que se puede dividir en dos grupos de dos, se restringe a acciones tan básicas como moverse y abrir fuego. El papel del jugador por tanto, queda como estratégico, preocupado en buscar cobertura en los tiroteos.

Los controles están bien diseñados, sin combinaciones complicadas, pero tampoco reaccionan muy rápido. Pero la principal frustración es la cámara, que requiere que muevas a tus hombres para ver a tu alrededor y entiendas qué necesitas hacer. Así cambiar entre equipos rápidamente puede desorientar.

Tactical Strike incluye una grandísima cantidad de acción, con un total de 11 misiones de intensos 45 minutos cada una, lo que quizá,como es una consola portátil, sea demasiado tiempo. Y también incluye un modo online con compatibilidad multijugador. Pero rápidamente pierde parte del interés que puede levantar. Los miembros de tu escuadrón pueden entrenarse con puntos de experiencia, pero los resultados no son obvios. Es demasiado fácil explotar los fallos de la IA enemiga, por ejemplo, a través de usar rifles de francotirador: los enemigos acudirán corriendo hasta dónde sus compañeros murieron, contradiciendo una regla militar básica. Y la sensación de libertad táctica se compromete por que los eventos siguen un guión cerrado, aunque son más espontáneos que los de *Full Spectrum Warrior.*

En definitiva, todo esto demuestra la gran inversión de recursos que se han hecho: aparte de ser un recordatorio de la potencia gráfica de PSP, *Tactical Strike* está minuciosamente detallado, aunque éste no se aplica con demasiada amplitud. **[7]**



Los escenarios están llenos de objetos en los que protegerse: cajas, barriles o coches, los últimos son los más peligrosos, ya que con el impacto de las balas suelen explotar.


CITY of the Future
Welcome to
PUNCHBOWL

VA DE RETRO

STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE

PLATAFORMA: **MAC, PC, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **THQ/ASPYR**
ESTUDIO: **WIDELOAD GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2005**



Pretendía revivir un género moribundo resucitando a un muerto. Pero ¿Dónde ha llegado la comedia de zombies de Wideload Games?



Alexander Seropian, presidente de Wideload Games, es una prueba palpable de que la rebelión es el fruto de la experiencia. Cuanto más aprendes, más preguntas. Cuanto más construyes, más cosas querrás inacabadas. Cuanto más orden impongas en tu profesión, más apreciarás el caos. Y Seropian aprendió mucho cuando se enamoró de los zombies.

Estaba Bungie, el estudio (y comunidad) que inició, vendió y dejó atrás. Estaba Wideload, la cual fundó en 2003. Estaba *Halo: Combat Evolved,* el heroico FPS que salvó, entre otras cosas, la reputación de la Xbox. Estaban los juegos de consola y los de ordenador. De estrategia y de disparos. Seguidores y premios. Todo eso que una desarrolladora podía desear en su currículo. Todo apuntaba a *Stubbs.*

Stubbs the Zombie , el mejor concepto de todos cuantos surgieron en el pequeño equipo de Wideload (por entonces sólo eran 11 personas, hoy sólo son 20), era una rareza preciosa: el poder sirve para algo más que para consolidar poder. Es un giro audaz en un género rígido. Un arriesgado experimento. "Cuando los muertos se arrastran fuera de sus tumbas y empiezan a buscar la carne de los vivos –destacó Seropian en una entrevista–, tienes que considerar la posibilidad de que todo cuanto sabías es inútil".

Está claro que es poco más que un juego que te hace sobrellevar el enorme peso que supone haber muerto hace poco. En términos de acción, esto supone que se cambian tus armas, bombas y poderes sobrehumanos por tripas, entrañas y flatulencias asfixiantes. Va de ejercer el derecho a llevar armas, siempre y cuando provengan de tu cuerpo. Se trata de usar tu cabeza para jugar a los bolos cuando todos los que están a tu alrededor estén perdiendo la suya, de conseguir que un ejército de idiotas, con un empujón por aquí y un silbato para perros por allá, haga el trabajo.

Pero en el fondo se trata de algo más subversivo que un simple cambio de herramientas. Se trata de aprender a perder, y disfrutar con

Va del derecho de usar armas, siempre y cuando provengan de tu cuerpo, de usar tu cabeza para jugar a los bolos cuando todos pierden la suya





REPRODUCCIÓN ALEATORIA

La banda sonora licenciada de Stubbs es una de las pocas que han logrado evitar los abismos de la irrelevancia cultural y la promoción descarada. Distribuida por Shouti Factory, llena la radio de Punchbowl de éxitos de los 50, reinventados por grupos como Cake, The Dandy Warhols o The Flaming Lips. Es una banda sonora con una presentación muy atractiva de un juego no japonés, y no está llena de capturas del juego, sino con arte lineal hecho a medida, perfiles ilustrados de los artistas y un falso disco de vinilo. Es una pena que el juego recicle tanto las melodías.



ello. Edward "Stubbs" Stubblefield es un tipo que creía que el momento ideal para ser marchante era en plena Gran Depresión. Que no pudo ni morir como Dios manda, pero que puede fumar un pitillo sin que se le acabe nunca. Es penoso, con una herida de escopeta en la cintura, pero que, como el Jefe Maestro, ha sido bendecido con una infalible determinación. Tal vez no es una misión, sino más bien un impulso de comer cerebros y de darle flores al amor de su antigua vida; la jornalera pechugona cuyo cariño hizo que le matasen por primera vez.



Antes incluso de llegar a su objetivo principal (saquear Punchbowl, la metrópolis retro-futurista que se ha construido sobre su tumba), el propio Stubbs es un reto. Esa es la idea, claro está. No tiene sentido del estilo, y no sólo por su andrajosa ropa de los años 30. Es incómodo, no es ni un asesino ágil ni un guerrero táctico. No es un matón, como Frank West en *Dead Rising*. Tampoco es el clásico mutante. Es un perdedor. Una víctima. El tipo del que se ríe la gente.

Rara vez tiene un bufón como Stubbs tanta influencia. El suyo es un caso de zombie en vida, zombie hasta la sepultura

Para ser la historia de un hombre que no puede hablar, *Stubbs* incluye unas considerables 12.000 líneas de diálogo grabado, todas ellas pretenden hacer reír, y muchas se reservan para cuando metes la pata en algo. Lo mejor de su mano posesiva, que puede, por ejemplo, controlar a los enemigos con armas de fuego, llega cuando cae del cielo tras un ataque frustrado y uno de los habitantes normales de Punchbowl le acusa de ser un comunista.

Los héroes con limitaciones no son una novedad en los videojuegos: LucasArts, en los años 90, se ganó fama con ellos; a Capcom, con algunas diferencias, le gusta mezclar la estupidez innata con aires de sofisticación *(PN03*, por ejemplo). Pero rara vez un bufón como *Stubbs* tiene tanta influencia. El suyo es un caso de zombie en vida, zombie hasta la sepultura.

Llega de un punto A a un punto B sin la ayuda de ninguna señal, y de un nivel al siguiente por culpa de unos ridículos actos de Dios. Las explosiones le hacen pasar volando por encima de puertas cerradas; una oveja de final aciago le lleva al distrito industrial de Punchbowl donde, ante la ausencia de un baño cercano, "contamina" toda el agua de la ciudad. Es un antídoto agradable a juegos como *Black*, en los que sí tiene lugar la lógica. En un género en el que lo normal son las historias caóticas, este título deja pasear libremente. Según el guionista Matt Soell, el origen de *Stubbs* radica en la fatídica criatura de *La máscara de la muerte roja*, de Edgar Allan Poe. En su honor, hay un movimiento lírico que marca el ritmo del juego, aún cuando este es anarquía por todos lados.

No es que sea comparable al ritmo frenético de *Halo*, pero, aunque se tambalea en sus primeros niveles, *Stubbs* se le asemeja cuando alcanza al fin su ritmo. Sólo que consigue que los jugadores se identifiquen más con los Flood que con el Jefe Maestro. Una versión invertida de la famosa "regla de los 30 segundos" (con su mejor exponente en la masacre en la granja de queso de Knobb y sus sorprendentes rastas), cuenta con el mismo ciclo de distraer y ocultarse, sólo que con el añadido de reclutar a tus amigos comiéndote a tus enemigos.

Una pena que hubiese gente que no le haya visto el lado gracioso.

No hubo grandes campañas de marketing para *Stubbs*. Desde el principio se etiquetó como algo destinado a gente en busca de algo diferente. Y tuvo sus fans; Wideload recuperó su dinero, y habla animado de una posible continuación. Pero también se ganó algunos enemigos. Sobre todo personas que escriben en los foros de internet, y



Estúpidos, repetitivos y apenas divertidos, los enfrentamientos de baile contra los jefes finales merecen la pena sólo para verlos. Que Wideload haya ganado dinero con esta locura es el gran logro de *Stubbs the Zombie*.



Basándose en la cultura de los 50, desde los cómics de terror de E.C. hasta el futurismo de las revistas científicas más famosas, el arte de *Stubbs* es excelente. Que haya sobrevivido a un simple mapping de un motor de *Halo* modificado es una muestra del intenso uso de los filtros de ruido y color de Wideload.







Con uno de los más grandes momentos musicales de los videojuegos (por la escena de arriba, ¿adivinas cuál es?), el diseño musical de *Stubbs* es tan ingenioso como el de *Halo*. El disparo láser (izquierda), por ejemplo, suena como agua.

que, incluso para lo que es normal, se ensañaron con el juego, llegando a proclamarlo uno de los peores lanzamientos de 2005. Esas críticas no llevaban los gruñidos característicos de un troll de los foros, ni aparecían en Amazon dos meses antes del lanzamiento del juego. Se trataba de opiniones de gente que conocía el juego, que hablaba de su experiencia con él, maldiciendo a *Stubbs* como si hubiese violado alguna regla básica. Para ellos, su lenguaje de gruñidos y su comedia física no resultaba entrañable, sino que era el equivalente a la herejía.

E incluso aquellos que entendían el chiste y lo apreciaban, *Stubbs* sigue siendo un juego fácil de pasar por alto por culpa de su frivolidad, condenado a unirse a God Hand como uno de los chistes no correspondidos de los videojuegos. Pero su lugar en la historia está asegurado. La rebelión de Seropian no sólo buscaba hacerte sonreír, jugar con la tradición y ganar algo de dinero. Era demostrar que se podía hacer. Que un presupuesto mediano, un motor licenciado (en este caso, el de *Halo)* y un pequeño equipo interno podían ofrecerte la oportunidad de ser diferente.

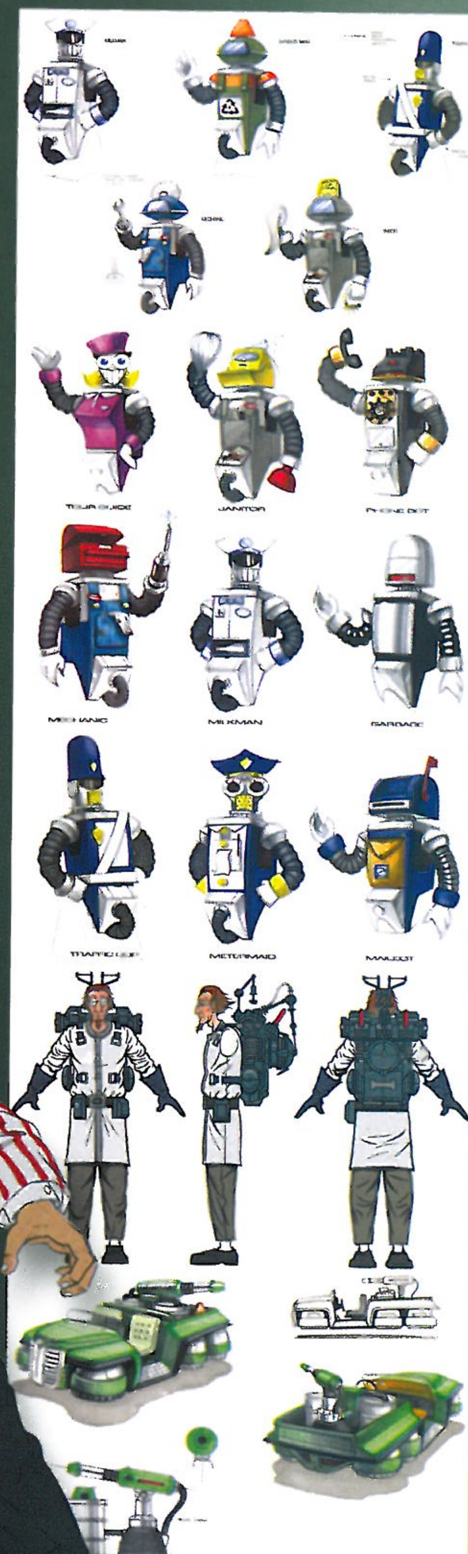
El Modelo Wideload, como se le conoce desde entonces, eliminó los altos presupuestos. Contratos a tiempo parcial en vez de un equipo a jornada completa, y no se dejó a nadie en nómina que no hiciese nada cuando no había trabajo. Al externalizar parte de la creación, otros se encargaban de lo difícil. Hoy día, siguen este modelo desde el estudio Junction Point de Warren Spector hasta grandes producciones como *Forza Motorsport*.

Como ejemplo de buscar recursos en el exterior, *Stubbs* podría ser uno de los juegos más apreciados, o incluso el más influyente, de su década. Resulta gracioso, dado que nunca iba a competir con *Halo* ni a instaurar un subgénero de acción sigilosa con "pedos y dardos". Lo que consiguió fue demostrar que las mismas tres cosas que solían crear juegos podrían seguir haciéndolo hoy en día, en contra de lo que dicen las historias. Sólo necesitas amor, entrañas y cerebros.



ANILLOS DE LA MUERTE

Según a quién preguntes, el modo cooperativo de *Stubbs* es divertido o absurdo. Un segundo zombie sale de su tumba, Grubbs. A veces rompe el exquisito equilibrio de la segunda mitad del juego. Al menos, demuestra que hay una dinámica más allá de la infiltración, como un Halo con un toque mórbido. Pero pide a gritos la pregunta: si es tan importante controlar los gastos, ¿por qué invertir tantas horas en algo tan innecesario? ¿Para demostrar que podíais hacerlo?



Hay un poco de *BioShock* en las alegres invenciones e ingenuas promesas de Punchbowl, una sensación que aumenta a medida que Stubbs acaba con Andrew Monday, un industrial millonario. Y cuanto más aumenta, más difícil se hace tomarse en serio el shooter de 2K.





La mala costumbre de Stubbs de decorar habitaciones enteras con sangre permite pasar por alto las escasas animaciones de muerte.



CÓMO SE HIZO...
PEGGLE

La amabilidad de los juegos para todos ha llegado también al mercado más hardcore. Y todo gracias a la adicción al pachinko...

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **POPCAP GAMES** ESTUDIO: **POPCAP GAMES** ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS** LANZAMIENTO: **2007**

Para muchos occidentales, es difícil comprender la obsesión japonesa con el pachinko, un pariente peculiar y aparentemente sin reglas del *pinball*. Estas máquinas brillantes y ruidosas son una curiosidad para el turista, al que le son extrañas tanto en forma como en función, y que comparten algunas reglas, riesgos y recompensas con los videojuegos tradicionales. Tal vez se podría decir lo mismo de *Peggle*, un juego en el que el éxito o fracaso también depende de un curioso equilibrio entre oportunidades y diseño.

No es una comparación justa, como admite el productor y director de PopCap, **Sukhbir Sidhu:** "A finales de los 90 probé un juego de pachinko importado, y me enganchó. Por eso quise crear un videojuego basado en principios similares que provocase emociones similares. Pero el pachinko se basa en la suerte, y no es fácil trasladarlo a un videojuego para PC. Por eso la idea quedó relegada hasta que llegué a PopCap y vi que uno de los programadores, Brian Rothstein, había creado un motor de físicas 2D que era perfecto para este tipo de juego".

Los primeros cinco meses de desarrollo, Sidhu y Rothstein trabajaron solos en el juego. Más tarde, a lo largo de los dos años del proyecto, se unieron al equipo el jefe artístico Walter Wilson, la diseñadora de escenarios Marcia Broderick y un segundo programador, Eric Tams. El juego se benefició de la política del estudio PopCap de fechas de entrega indefinidas y desarrollo creciente, tal y como explica el cofundador de la compañía, **John Vechey:** "PopCap no lanza juegos hasta que no están listos. Y si nunca lo están, nunca verán la luz. Es necesario no fijar plazos para mantener nuestro nivel de calidad. Y aunque puede que esto suene a un mundo de hadas idílico, en realidad es mucho más difícil hacer juegos sin plazos. Te pasas todo el tiempo pensando dos veces cada decisión, intentando añadir más elementos; y nunca te parece que hayas terminado".

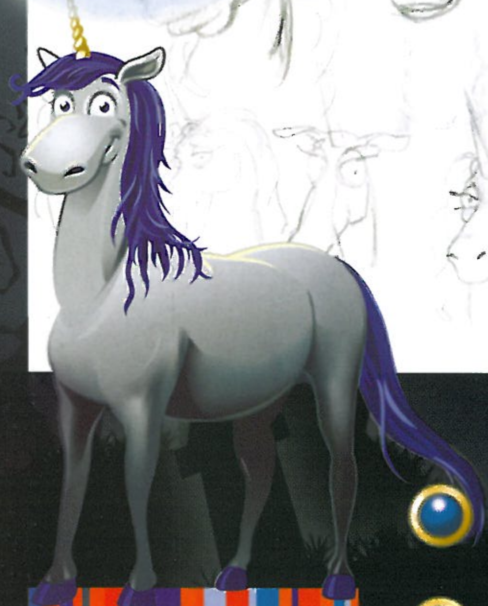
> "PopCap no lanza juegos hasta que no están listos. Puede que esto suene idílico, pero es mucho más difícil hacer juegos sin plazos"

Sidhu había trabajado antes en *Astropop*, *Insaniquarium* y *Typer Shark*, títulos internos de PopCap, y había diseñado elementos para un buen número de los títulos que edita la compañía. Con el apoyo del cofundador de PopCap, John Vechey, Sidhu empezó a trabajar en un diseño de juego que combinaba elementos de pachinko con los del título clásico de Atari *Breakout*. Según Sidhu, "el juego podía haberse dirigido en un montón de direcciones en las que podría haberse dirigido el juego, así que el mayor reto inicial fue reducirlas a una sola mecánica, irresistible y divertida. Llevó tiempo, pero estábamos preparados".

"Al principio, todos los niveles que creamos eran o demasiado rápidos (haciendo uso del típico disparo incesante



El título incluye diez personajes jugables, entre los que se encuentran nombres tan memorables como Bjorn el Unicornio (en la imagen) o Jimmy Lighting el Castor.







de bolas que podrías ver en el pachinko) o demasiado exigentes. Así que simplificamos. Brian creó un nivel con 100 cruces giratorias que debías golpear con la bola para que desapareciesen. Ésta parecía la dirección correcta; era muy divertido, adictivo y rejugable, pero en el fondo seguía siendo demasiado frustrante. Durante las semanas siguientes se redujo esta idea a un campo de clavijas fijas y redondas. Esto permitió unos rebotes más previsibles que funcionaban tan bien que decidimos usar sólo una pequeña gama de clavijas naranjas para ayudar al equilibrio de los niveles y eliminar parte de la frustración de llegar a la última clavija".

“Añadimos más locura durante el desarrollo. Cuando nos parecía que habíamos llegado a su punto cumbre, se nos ocurría otra cosa”

De hecho, en los primeros días de desarrollo de *Peggle*, había gente en la empresa que no compartía la confianza de Sindhu , quien explica: "Una vez determinada la idea principal, el resto del estudio nos sometió a un examen muy crítico. En el juego tienes que apuntar con la bola y la sueltas para reclinarte en el asiento y ver lo que sucede; no hay más interacción. Hubo gente a la que no le gustó esta idea, así que nos defendimos duro contra las peticiones de que hubiese más interacción. Pero por aquel entonces ya estábamos convencido de nuestra visión del juego y no nos tentaron a cambiarla".

Vechey coincide: *"Peggle* pasó por un interesante proceso creativo. Sidhu y Rothstein tenían nuevas ideas que querían probar. De hecho, hibernaron una temporada y trabajaron en ideas diferentes un par de meses, para luego mostrárselas a más gente. En ese punto el proyecto era estresante; has puesto todo tu corazón y tu alma en ello, nunca hay una respuesta correcta, y todo el mundo tiene ideas al respecto".

Según Vechey, tras haber asentado lo más básico del juego y de haber convencido a todo el estudio, no pasó mucho tiempo antes de que *Peggle* estuviese listo para su lanzamiento: "Podríamos haber lanzado el juego un año antes, pero decidimos dedicarle un poco más de tiempo de producción para el apartado visual y sonoro y los fondos". Uno de los elementos de juego que se benefició de este tiempo extra es uno de sus momentos más característicos. El modo Extreme Fever, un sonoro premio gordo con espectáculo audiovisual incluido, dura unos cuantos segundos antes de que la bola del jugador llegue a la última clavija naranja para acabar el nivel. Es todo un espectáculo para un puzle: suena *La Canción de la Alegría*, de Beethoven, y la cámara se acerca mientras los últimos milímetros del recorrido de la bola se representan a cámara lenta. "Hemos visto a mucha gente saltando de alegría la primera vez que superó un nivel –añade Sidhu–. El concepto original estaba más cercano a los sonidos salvajes y el espectáculo visual de las máquinas de pachinko; eran alocados, pero resultaban positivos y gratificantes, nada sorprendente si tenemos en cuenta que el pachinko es un juego de apostar.

Dado que no se podía distraer al jugador de ver el tiro que había realizado, el único sitio en el que podías meter la locura del pachinko era al final del nivel. Empezamos sólo con las palabras 'Extreme Fever' en letras gigantes, y Brian añadió *La Canción de la Alegría*. Al principio, se puso provisionalmente como broma, pero la gente que jugaba parecía reaccionar bien a ellos, así que añadimos más y más. Cuando nos parecía que habíamos llegado a su punto cumbre, se nos ocurría otra cosa".

El juego se ha convertido en uno de los pocos títulos web para PC que han calado en los jugones. Sin embargo, ha atraído las críticas de aquellos que sostienen que no es más que un juego que depende de la suerte. Sindhu replica: "Gran parte del encanto de *Peggle* radica en la

CAZADOR DE UNICORNIOS

El primer aspecto con el que el equipo diseñó el juego no contaba con esta paleta dulce y colorida y el bello diseño de personajes. "Al principio pensábamos contar sólo con un personaje, y usar diferentes tipos de clavijas para representar cada objeto –explica Vechey–. Al mismo tiempo, teníamos problemas para conseguir una melodía, y fue difícil encontrar algo que sirviese de hilo conductor.

La idea de la metáfora de una escuela de kung-fu se nos ocurrió tomando unas cervezas en un pub. Podías aprender un montón de estrategias y pulir tus habilidades para convertirte en un Maestro. Nos llevó un tiempo crear diez personajes que cuadrasen con los objetos que elegimos, pero los que dibujó Walter Wilson tenían tanta vida que era fácil crearles una personalidad. Acabamos eliminando mucha historia para cada personaje, porque nos parecía que interrumpía el ritmo. El humor del juego surgió de las melodías y personajes".



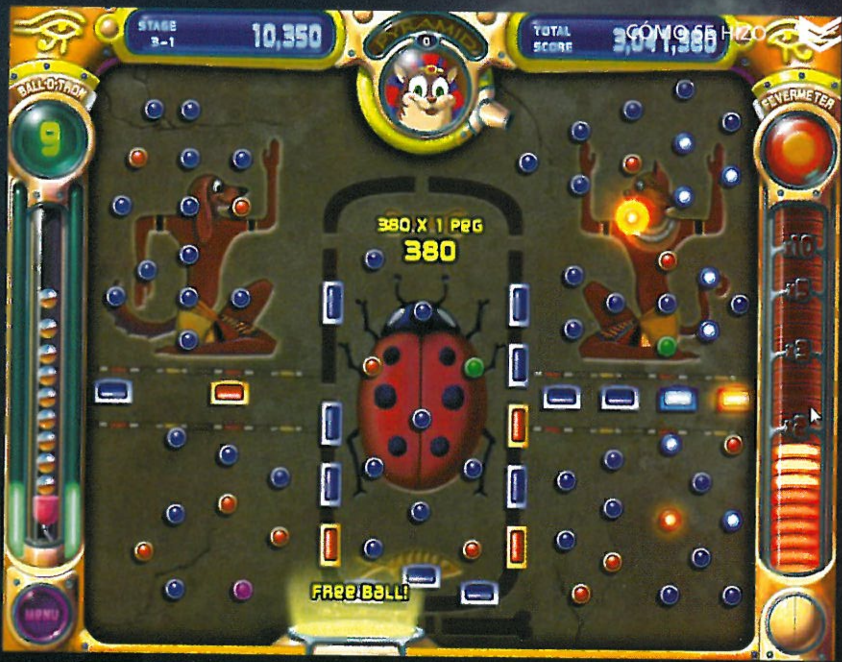








Cuando eliminas todas las clavijas naranja, aparecen cinco bonificadores en el canalón del fondo. Generalmente, ofrecen 10.000, 50.000 y 100.000 puntos respectivamente, pero si acabas con todas las estacas, te da el máximo.

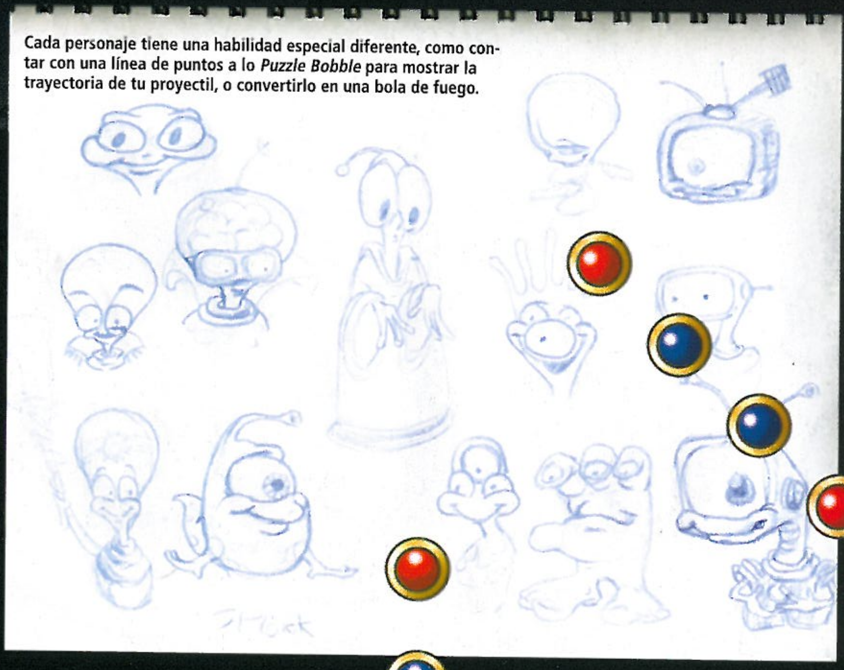


suerte, pero no se basa sólo en ella. Hay mucha profundidad en el sistema de juego de *Peggle* que no es evidente al principio. Según avanzas por el modo Adventure principal, aumenta la dificultad y necesitas más habilidad, precisión, planificación y oportunidad. Dominar el modo Adventure prepara a los jugadores para el modo Challenge: 75 minijuegos. Algunos requieren que elijas la potencia correcta, o calcular bien el tiempo de tu disparo. ¡Me gustaría ver a los críticos completando todos los retos de *Peggle* y aun asi llamarlo un juego de suerte!"

Las ventas iniciales del juego fueron lentas. Según explica Vechey, "muchos juegos para todos los públicos alcanzan su máximo de ventas en el primer par de semanas, y en tres meses ya no venden. *Peggle* no contó con unas ventas espectaculares, pero logró algo que pocos juegos han conseguido: aumentar cada vez más las ventas". Un catalizador crucial del éxito entre los jugadores ha sido la promoción que le ha hecho la desarrolladora de *Half-Life*, Valve. Sidhu cuenta: "Uno de nuestros programadores, Eric Tams, tiene amigos en Valve y escuchó que *Peggle* era un éxito en su oficina. Incluso recibimos algunos emails del equipo de Valve pidiéndonos trucos para los retos más difíciles. Al mismo tiempo, mientras un buen número de jugadores hardcore jugaba a *Peggle*, muchos decían que nunca jugarían a un título con unicornios y arco iris".

Continúa: "Valve ha promocionado mucho *Peggle* en Steam, tan sólo porque les gustaba el juego. Pensamos que era genial, y creíamos que si los jugadores hardcore podían pasar por alto el apartado visual y disfrutar del juego en sí, les gustaría. Propusimos una versión gratuita para jugadores de Steam, haciendo uso de nuestros personajes sobre fondos de *Half-Life 2*, suponiendo que nadie se podría resistir a un juego con un unicornio armado. A Valve le encantó la idea, y nos dio toneladas de arte y sonidos, libertad artística, y ayudaron a que *Peggle* llegase a mucha gente que, de otro modo, no lo hubiese jugado nunca".

Con una base de usuarios tan amplia, se han expandido a toda velocidad y por todo Internet capturas de tiros impresionantes, en gran parte gracias a la ingeniosa habilidad del título de mandar pequeños vídeos directamente a través de Internet. Sidhu dice: "Tuvimos unas cuantas repeticiones de tiros impresionantes de más de un millón, hasta que un día alguien nos mandó una de un tiro de 4,2 millones de puntos. Me gusta cómo se combinan la suerte y la habilidad. En *Peggle*, en cualquier nivel, hay muchas estrategias diferentes para ganar; y las cosas cambian de un tiro al siguiente mientras varía el escenario de clavijas. A medida que se limpia el nivel, hace falta más habilidad y los replays son más variados porque nunca hay dos partidas iguales".



Cada personaje tiene una habilidad especial diferente, como contar con una línea de puntos a lo *Puzzle Bobble* para mostrar la trayectoria de tu proyectil, o convertirlo en una bola de fuego.



El objetivo es eliminar todas las clavijas naranja, pero eliminar las azules da puntos extra, y acabar con las verdes activa objetos específicos de cada personaje. Una opción interesante para los daltónicos es la de añadir símbolos a cada tipo para distinguirlas.

ENTRENAMIENTO CLÁSICO

Peggle usa musica clásica, desde la _Tocata_ de Bach hasta _Peer Gynt Suite_ de Grieg. Es una selección muy poco habitual para un videojuego, y menos aún para un juego de PC para todos los públicos, pero le va bien. Sidhu explica: _"La Canción de la Alegría_ la pusimos como algo temporal. Pero luego nos pareció que debíamos usarla porque quedaba muy bien. Brian y yo somos aficionados a la música clásica, y nos pareció natural usar las demás porque eran evocadoras e iban perfectamente".

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

EMPRESA: Transmission Games

FUNDADA EN: 1996

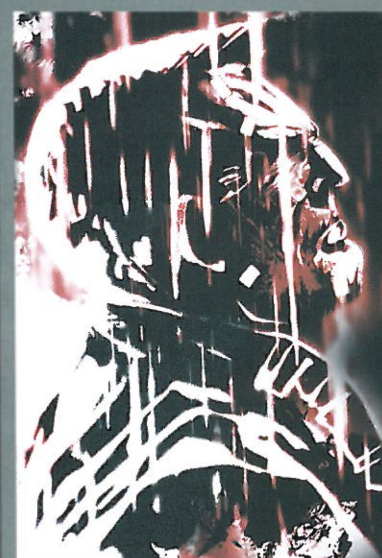
NÚMERO DE EMPLEADOS: 110

EQUIPO DIRECTIVO: "Muchos"



WEB: www.transmissiongames.com

SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA
AFL Premiership 2007, Heroes Of The Pacific, Heatseeker, Brian Lara 2007 Pressure Play





Heroes Of The Pacific (sobre estas líneas) empezó con el ataque a Pearl Harbor y continuó con la Guerra del Pacífico, incluida la batalla de Midway.



UBICACIÓN:
Melbourne, Australia

PROJECTOS EN CURSO:
La continuación de *Heroes Of The Pacific*, y un juego basado en *Sin City* de Frank Miller.

SOBRE EL ESTUDIO

Transmission Games existe desde hace 10 años, aunque nunca se haya oído hablar mucho de nosotros. Antes éramos IR Gurus, pero nos cambiamos el nombre porque nos cansamos de que nos confundieran con una empresa de relaciones industriales.
Estar en Melbourne, fuera del circuito comercial, nos ha permitido crecer de manera sostenible, y somos expertos en lo que a reconocer oportunidades se refiere desde nuestros primeros juegos ecuestres. Desde el principio hemos mantenido la propiedad de nuestras IPs, algo que se sigue haciendo ahora con la continuación de *Heroes Of The Pacific*, que está en desarrollo para 360, PS3 y PC.

Hace poco que empezamos el desarrollo de *Sin City*, basado en las famosas novelas gráficas de Frank Miller. *Sin City* es nuestro primera incursión en os títulos de acción centrados en un personaje, y utiliza el motor Unreal 3.





Transmission Games tiene su sede en Melbourne (Austtralia).

BLADE CENTER

TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS

cabrera
C.C. carrefour local 16
937595316

castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687

figueres
Vilafant, 7
972678781

figueres
Moreria, 14
972504950

igualada
Clos, 55
938068273

lleida
C.C. carrefou local 10
937960716

manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838

manresa
C.C. carrefour local 12
938730838

manresa
Alcalde Armengou, 18 baixos
938730838

mataró
C.C. Mataró Parc local 22
937586781

mataró
Sant Cristofor, 13
937960716

sabadell
Tres Creus, 164
937273849

terrassa
Passeig Vapor Gran, 29 L12
937311944

terrassa
C.C. eroski local 10
937839222

¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es

blade 94.6
el programa de los videojuegos

¡escúchanos!
http://blade.radiosabadell.fm

Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm

¡EL MEJOR VIDEOJUEGO DE DBZ BUDOKAI TENKAICHI!

- ¡MÁS DE 160 PERSONAJES Y 30 FASES DE BATALLA ÚNICAS!
- ¡JUEGA DE FORMA ILIMITADA CON LOS 10 MODOS DE JUEGO DISTINTOS, QUE RECREAN TOTALMENTE EL MUNDO DE DRAGONBALL!
- ¡EL NUEVO MODO DE REPETICIÓN DE BATALLAS TE PERMITIRÁ GUARDAR Y REPETIR TUS COMBATES FAVORITOS!



ya disponible!

BLADE CENTER · TOEI ANIMATION · BANDAI · BANDAI NAMCO Games · Wii

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

Teléfono remoto

Probar juegos para móviles es adentrarse en una telaraña de terminales y operadores. DeviceAnywhere, de Mobile Complete, resuelve el problema



Faraz Syed, consejero delegado de Mobile Complete.

Ya sabes que el desarrollo de juegos se está volviendo supercomplicado e incluso un punto desesperante cuando los distribuidores tienen que comercializar sus principales marcas para siete plataformas de hardware, desde la DS hasta la PlayStation 3. Pero cuando hablamos de desarrollo de juegos para móviles, los obstáculos pertenecen a otra galaxia.

En realidad, el problema es tan abrumador que algunos ejecutivos de la industria de los móviles no logran darse cuenta de la magnitud de la cuestión. Describir el desarrollo de la versión para móvil de *Transformers,* uno de los hitos de Glu Mobile, implica hacer referencia a tener que tratar con 20.000 SKUs. Y eso hay que multiplicarlo por todas las versiones de lenguaje existentes.

Hace sólo un par de años que el consejero delegado de Tira Wireless, especializada en tecnología para portabilidad móvil, calculó que había unos 350 teléfonos móviles disponibles comercialmente. Parecían muchos. Pero ese número de terminales se ha triplicado desde entonces.

Desarrolladores y distribuidores poseen varias técnicas para intentar afrontar esta situación. Tira, que continúa ofreciendo sistemas automáticos para readaptar un juego de manera que encaje con los muchos tamaños de pantalla, chips y especificaciones API diferentes. Cada vez más, los desarrolladores más importantes se van aventurando a crear también middleware, con casos como Ideaworks3D y Big Blue Bubble, que ofrecen herramientas para desarrollar para smartphones de gama alta y para realizar la adaptación de Java a Brew.

La atención al detalle y el trabajo concienzudo siguen siendo claves. Por ejemplo, los desarrolladores normalmente crearán versiones de su juego para los terminales más extendidos que luego se usan como referencia por empresas subcontratadas (en países con salarios bajos como India y China) para hacer las demás adaptaciones.

A su vez, esto provoca otros problemas. ¿Cómo consigues acceso a los terminales? Y, aún más importante, cuando pruebas juegos a los que se juega estando conectados o vía streaming, ¿cómo acceder a redes comerciales en Norteamérica y Japón, por no hablar de las europeas?

Existe una solución sorprendentemente elegante, si bien le falta algo de rodaje. Se llama DeviceAnywhere.



El truco de DeviceAnywhere es que despedaza los teléfonos de forma que pueden interactuar entre sí a través de una interfaz web, y están ubicados en varios lugares del mundo para que puedan probarse con diferentes redes.

www.deviceanywhere.com

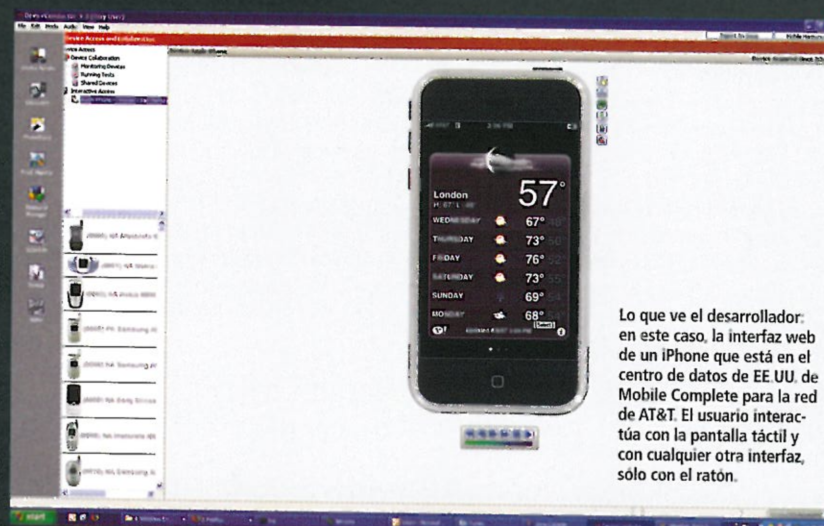
Faraz Syed, consejero delegado de la empresa que la ha creado, Mobile Complete, dice: “DeviceAnywhere solventa el problema porque hemos tratado de manera individualizada todos y cada uno de los terminales que conozcas; los hemos colocado en centros de datos en varios lugares repartidos por el mundo y los hemos conectado a internet”.

En realidad, la cuestión es tan simple como eso. Los teléfonos son desensamblados con conexiones eléctricas creadas para cualquier interfaz de usuario, independientemente de sus botones, pantallas táctiles, microconmutadores o acelerómetros. Luego se conectan a una interfaz web, que suministra la señal desde el LCD del teléfono, y permite a los desarrolladores controlar cualquier teléfono con cualquier operador de red con un ratón.

“Casi tenemos los 1.000 terminales distintos –afirma Syed–. Tenemos centros de datos en Estados Unidos, Canadá, Gran Bretaña y Alemania. Nos estamos instalando en Francia y en 2008 lo haremos en Japón, España e Italia. Nuestra meta es seguir expandiendo DeviceAnywhere a todos los mercados importantes de móviles”.

La fórmula de Mobile Complete está teniendo éxito: Syed asegura que el número de empresas suscriptoras del servicio se ha multiplicado por diez los últimos 12 meses. Eso incluye a Google, AOL, Yahoo, Disney, EA y Gameloft. Incluso empresas pequeñas pueden hacerse con el programa.

Syed asegura: “La gente se me acerca en las conferencias y me dice: ‘No podría haber lanzado mi producto sin tu servicio’. Si quieres poner un juego o una aplicación en Verizon en Estados Unidos, tienes que comprar 72 terminales. Eso equivale a unos 50.000 dólares, incluyendo contratos. DeviceAnywhere te lo ofrece por unos miles de dólares”.



Lo que ve el desarrollador: en este caso, la interfaz web de un iPhone que está en el centro de datos de EE.UU. de Mobile Complete para la red de AT&T. El usuario interactúa con la pantalla táctil y con cualquier otra interfaz, sólo con el ratón.

“La gente se me acerca y me dice: ‘No podría haber lanzado mi producto sin tu servicio’”

Es una afirmación imponente, pero ya que el precio de acceso al servicio está bajando a unos 150 euros por suscripción mensual por operador y una tarifa en función del número de horas de acceso de los terminales, Mobile Complete está en vías de garantizar a sus clientes que tendrán el servicio 24 horas al día y siete días a la semana. Syed dice que, al tratarse de una joint venture, ahora hay menos necesidad de beneficios que de crecimiento.

“Nuestros precios son un poco más bajos de lo que el mercado admitiría, pero queremos dirigirnos tanto a los peces gordos como a los peces pequeños –argumenta–. Pero hay un problema de precio cuando quieres dirigirte a la vez a EA Mobile y a una tienda con un solo empleado, así que ofrecemos prestaciones premium para las corporaciones grandes que tienen unas demandas mucho mayores”.

Es interesante destacar cómo fluctúa la popularidad entre los distintos terminales. Cuando Apple lanzó el iPhone tuvo una enorme demanda porque las empresas querían comprobar que sus webs funcionaban en su navegador. Desde entonces ha decaído su uso, aunque Syed espera que reviva cuando Apple libere su SDK en febrero. De momento, Razr sigue siendo el teléfono más presente en el sistema, con nueve versiones.

También está prevista la expansión con una versión virtual de la tecnología, llamada VirtualAnywhere (ver el recuadro). Los desarrolladores y el acceso al hardware físico seguirán siendo el centro de la empresa.

“En el pasado la gente intentó solucionar estos problemas con emulación y simulación; pero si intentas probar una aplicación dirigida al gran mercado, debes testear físicamente el comportamiento real en el dispositivo en cuestión”, sostiene Syed.

La movilidad llega a la red

En el caso de VirtualAnywhere, la versión de DeviceAnywhere que Mobile Complete dirige al consumidor, la empresa, en vez de brindar acceso al dispositivo físico a través de internet, dará acceso a una emulación integrada en páginas web, como hace YouTube con sus vídeos.

“No podíamos exponer los terminales reales a los consumidores, pero la verdad es que a ellos les encantaría acceder a los terminales para jugar con ellos y probar las aplicaciones antes de comprarlas –expone Syed–. Por esa razón hemos inventado una tecnología que se introduce en un terminal, emula todas las acciones que éste puede realizar, y las graba. Entonces, ponemos este registro a en internet para que lo vea todo el mundo. Los distribuidores podrían integrar un juego en un terminal para sus webs”.



POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

EN DEFENSA DE TOWER DEFENSE

Desde que entré en el periodismo como crítico cinematográfico, en la Universidad, me han fascinado las listas de fin de año sobre las diez mejores películas. Hay una tacañería perversa en esos rankings, como si un año entero de ver cine —o de escuchar música, o de leer libros, o de jugar con videojuegos— pudiera reducirse a un listado de diez experiencias. Resultará interesante ver si surge un solo "juego del año" por consenso o si surge una plétora de juegos como favoritos de la elite de críticos. No sé qué criterios emplearán mis compañeros analistas para escoger su juego del año de entre todos los demás lanzamientos de 2007, pero yo he encontrado el mío: la obsesión.

La obsesión es lo que diferencia al juego Flash titulado *Desktop Tower Defense,* de Paul Preece, de todos los que he jugado en este año. No me refiero a la intro, porque en ese caso sobresale *God of War II.* No me refiero a pasar horas en multijugador, porque destaca *Halo 3.* Ni siquiera me refiero a soñar, literalmente, con los escenarios de un juego, como me pasa con *BioShock,* ni con su mecánica, caso de *Portal.* No, a lo que me refiero es a verme absorbido con tal intensidad que no puedo dejar de pensar en él incluso cuando no lo estoy jugando; a que consigue que "sólo una partidita más" se convierta en mi mantra y a que, incluso ahora que estoy escribiendo esta columna, prefiero refrescar mi memoria con vídeos de YouTube antes que empezar a jugar con él porque sé que hacerlo es perder las próximas seis horas de mi vida.

Ya sabes cómo algunos se saben fumadores aunque hayan dejado el tabaco años antes: sienten que siguen siendo fumadores que aún no han vuelto a fumar. Así me siento yo con *Desktop Tower Defense:* y lamento aplicar el modelo de la adicción a los videojuegos.

Hace poco compartí mis sentimientos con unos amigos que trabajan en videojuegos —un par de productores y un publicista— y se quedaron patidifusos. Ellos quizá sintieron algo así algún otro año, pero pensaban que sentir algo así este año, en que los juegos de consola en particular han sido tan potentes, era más una provocación que otra cosa. La verdad es que disfruto siendo provocador, quizá incluso un poquito más que el típico periodista, pero en este caso no era esa mi intención. No seleccioné este juego porque (como afirmó un colega periodista y devoto entusiasta de *Desktop Tower Defense)* juegos de sesiones cortas se puedan mejorar de forma más sencilla que sus hermanos mayores (lo cual en todo caso es cierto, aunque yo no había sentido lo mismo con otros juegos pequeños casi perfectos como *Geometry Wars: Retro Evolved* o *Super Stardust HD).* Así que intenté explicar con precisión por qué lo encontraba tan absorbente. El encanto sencillo de sus gráficos trazados a mano y sus malos efectos de sonido. La barra de progreso inexorablemente cruzando la pantalla para advertirme de las siguientes oleadas de enemigos. Cómo la intensidad de los encuentros va evolucionando desde permitirme al principio unas estrategias reflexionadas hasta llevarme a una frenética microgestión para contrarrestar las abrumadoras olas de enemigos de las fases avanzadas. La necesidad de equilibrar la construcción de las unidades más débiles (baratas pero rápidas de construir) necesarias para crear laberintos con otras más fuertes (caras y lentas de crear) para derrotar a los enemigos más duros. El juego se sitúa en el filo mismo entre la simplicidad y la complejidad, animándote a la chulería del "yo puedo batir ese marcador" en un momento y al instante siguiente sumirte en la desesperanza del "estoy jodido". Pero no estoy seguro de que mis palabras capten lo que intento expresar: que igual que mi película favorita *(Taxi Driver),* mi novela predilecta *(Crónica de una muerte anunciada)* o mi programa preferido de la tele *(The Wire), Desktop Tower Defense* sencillamente se me ha metido en el alma como ningún otro juego lo ha logrado durante todo 2007.

> "No sé qué criterios emplearán otros críticos para seleccionar su juego del año, pero yo he encontrado el mío: la obsesión"

Hasta que jugué con *Rock Band* en Acción de Gracias. O, más exactamente, hasta que volví a Nueva York desde Los Ángeles, donde comí, dormí y jugué con *Rock Band* con un grupo de amigos hasta el amanecer... y sentí una sensación de vacío que diagnostiqué como un agujero irreparable en mi alma. Hubiera sido más lógico que me pasara con los *Guitar Hero,* pero nada como *Rock Band* y la manera en que Harmonix ha combinado los rellenos de percusión, improvisación vocal, redobles con los bajos, respuesta de la multitud y todo lo demás para crear un simulacro de lo que debe de significar actuar en una banda de rock. Igual que con *Desktop Tower Defense,* sentí esa antigua y abrumadora obsesión que se apoderaba de mí: manifestada en esta ocasión como una compulsión por "practicar" mi percusión, mi guitarra y la voz hasta que pudiera ser mucho mejor cuando mi banda volviera a tocar junta. Es el "segundo" candidato a juego del año. Y, junto con él, me doy cuenta de que no tenía ningún criterio que me permitiera decidirme entre este par de títulos: el juego al que no puedo dejar de jugar y el juego al que temo empezar a jugar de nuevo.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**

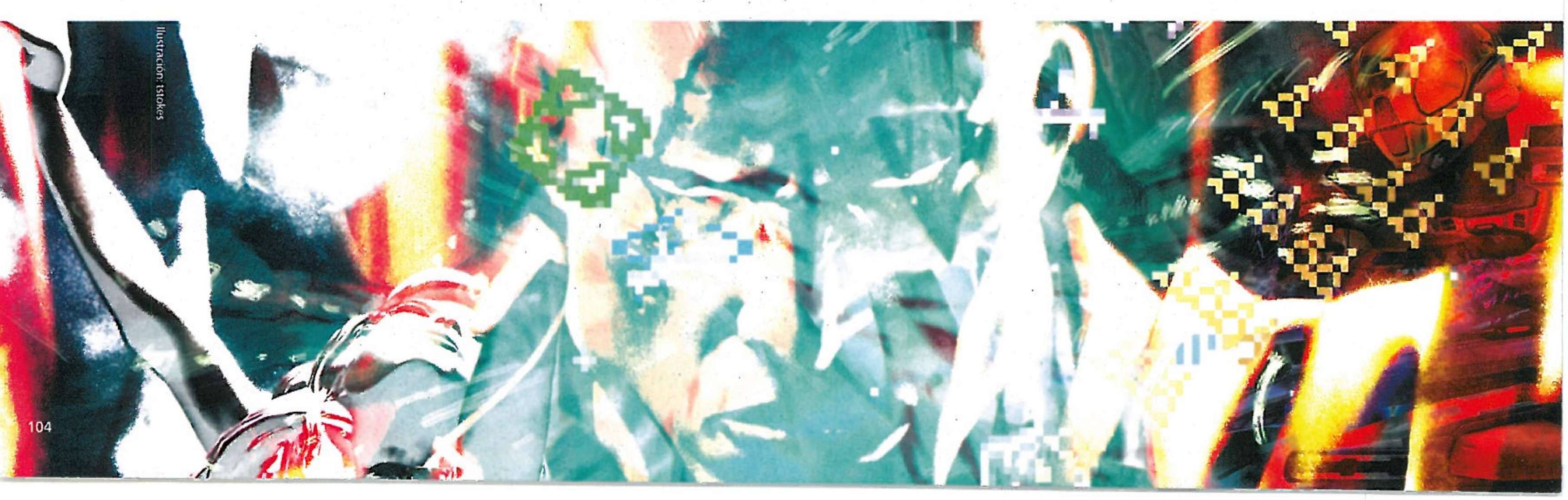


Ilustración: tsokes


REGALATE UN VIAJE EN CUALQUIER MOMENTO DEL AÑO
SI NO ENCUENTRAS EL VIAJE QUE ESTAS BUSCANDO, TE LO ORGANIZAREMOS SEGUN TUS INTERESES
SOMOS ESPECIALISTAS EN VIAJES A MEDIDA
ORIXÀ
s.a. de viatges GC 394
Gaztambide, 31 • 28015 Madrid
Tel. 91 550 01 86 • Fax 91 550 01 87
e-mail: madrid@orixa.com
www.orixa.com



POR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y demás

Profundidad de juego

Basándote en lo que hemos visto hasta ahora, podrías pensar que uno de mis favoritos podría ser *Indigo Prophecy* (también llamado *Fahrenheit*). Tiene algunas escenas de vídeo, pero casi todo es interactivo, aspecto que otros juegos no tocan. Quiero decir que puedes tocar la guitarra para engatusar a tu ex novia con una seducción semi-recíproca. Si eso no es entretenimiento relevante para tu vida, entonces no sé qué puede serlo. Aplaudo que apueste por nuevas cuestiones, pero no debe descuidar las interacciones. Llámame quejica. Quiero que todo sea interactivo, y bueno.

Rápido, coge un boli. De 0 a 10, puntúa la interactividad de los siguientes momentos: la pantalla que dice "pulsa cualquier tecla para continuar" cuando se carga un juego... patinar en *Tony Hawk*... una instalación de arte que consiste en una gran escultura por la que puedes caminar y pulsar un botón para hacer que se encienda una luz roja... *Timecode*, la película de 2000 en la que la pantalla se divide en cuatro secciones sincronizadas, cada una de las cuales muestra actividad interesante de forma simultánea... cualquier vieja peli clásica... y un libro del tipo "escoge tu propia aventura"...

No hace falta ser un profesional para saber que no todas las interactividades son iguales. Es sólo una pequeña mejora la que hace que "pulsa cualquier botón para continuar" pase a ser "pulsa este botón específico durante esta ventana de tiempo para continuar, o de lo contrario fracasarás"; es un tipo de interacción que me gusta denominar "inserta el diseño del juego aquí", como en "No he sabido cómo podría funcionar, pero tuve esta idea tan chula en la que estás en esta absurda situación y en la que sientes algo así como '¡Venga ya!', pero luego pulsas los botones adecuados justo en los momentos apropiados y ¡aparece esta maravilla! ¡Boom!". No es sólo que las secuencias de acción de *Indigo Prophecy* utilicen este estilo de interacción. Es también cómo acaban las luchas con los jefes en *God of War*, por ejemplo. ¿Qué te parecen estos dos casos? ¿Es uno mejor que otro?

Los libros de "construye tu propia aventura" son el mejor ejemplo de una estructura de interacción que va un paso más allá en cuanto a magnitud: el gráfico del árbol de opciones. Se concreta en forma de árboles de diálogo en los que ojalá pudieras teclear lo que de verdad te gustaría que dijera tu personaje. Es una limitación importante; esos libros deberían llamarse algo como "Escoge entre varias de las aventuras prefabricadas por otro", pero a los de marketing seguramente eso no les gustó. Los gráficos en árbol son muy frecuentes en los juegos; los primeros juegos de aventura de Sierra los utilizaban para representar viajes en el espacio. Te sales por un lateral de la pantalla y entras por otra pantalla. En un juego 3D moderno la exploración espacial es una experiencia mucho más rica y con la que te sientes implicado de modo mucho más profundo. ¿Es lo uno mejor que lo otro?

> "Cuando el reino está invadido por zombis, no tienes tiempo de buscar el brazalete que se le cayó a la princesa en la ciénaga"

Lo de los enigmas es otra vieja historia. A veces lo aceptas, porque no hay modo de negociar con una puerta inmensa cerrada. Otras veces buscas el botón "sacudeprincesas" para explicar educadamente que cuando el reino está invadido de zombis no tienes tiempo de ponerte a buscar el brazalete que se le cayó en la ciénaga.

Al señalar sus limitaciones no intento sugerir que las interacciones simples sean no válidas. No todas las películas mejoran introduciendo cortes y barridos de cámara constantes hasta que adoptan la estética de un videoclip de la MTV. *Super Smash Bros* es un juego cuya pantalla se parece mucho a la de una aventura de Sierra pero que no mejoraría con la incorporación de una rica exploración 3D producto de viajar entre los escenarios tras las peleas. Se limitaría a una elección entre escenarios en todo caso, y acabarías prefiriendo la opción de escoger uno de entre un menú.

Pero ¿te imaginas que *Tony Hawk* tuviera un árbol de opciones, en las que vieras a tu personaje patinar durante un rato y luego tuvieras un menú de opciones para tu próximo truco —A: un flipkick, X: un reverso inverso en bucle, etc.—? No tendrías la sensación de que tú estás patinando, ¿verdad? Eso es porque la interacción patinadora de *Tony Hawk* es un sistema de juego que soporta un montón de expresiones matizadas del jugador, mucho más analógicas y mucho menos discretas que las estructuras de interacción mencionadas antes. Cuando vuelves a jugar un nivel de *Tony Hawk* por millonésima vez estás sólo comprobando una vez más que la experiencia de patinar la crea tu intervención. Cuando vuelves a jugar a *Indigo Prophecy* te das cuenta de que has estado eligiendo entre un puñado de posibilidades independientes creadas por otro, y la ilusión de la autoría se desvanece.

Los sistemas son más fáciles de diseñar para dominios físicos: combate, movimiento o ritmo. No estamos muy fuertes a la hora de diseñarlos para temas emocionales y abstractos, así que en vez de eso recurrimos a interacciones discretas. Al tocar la guitarra para mi ex en *Indigo Prophecy* yo quería sentirme como si hubiera creado la experiencia yo mismo. ¿Cómo diseñamos un sistema que haga eso posible?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



Ilustración: tstokes

Edge

SORTEA

5 mandos inalámbricos para PS2



Sorteamos 5 mandos 4D MOTION SHARK para PlayStation 2

Si quieres divertirte al máximo con tu PS2, éste es tu mando. Participa y gana uno de los cinco que sorteamos. Es tan fácil de usar como el original de Sony, pero incluye todo lo necesario para utilizarlo de forma inmediata. Es Dual Shock. Es inalámbrico y funciona con cuatro pilas.

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Qué nueva plataforma (360, Wii o PS3) te gusta?...

2.- ¿Te gusta que vaya a salir el DualShock 3 para PS3?...

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 23 de Edge. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.



POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

¿Desea un anillo, caballero?

Hay que reconocer que el catálogo de la Xbox 360 es el mejor en este momento. No creo que sea la lista más variada, pero sí tiene el tipo de títulos que me apetece jugar. Por el contrario, la Wii es una máquina genial, pero empiezo a creer que es cierto que le vendría bien un poco más de atractivo gráfico. Y, bueno, unos cuantos juegos de los buenos, de los AAA. Y en cuanto a la PlayStation 3..., en serio, ¿qué demonios ha pasado? Alguien la ha cagado, como cuando la sonda *Beagle 2* se estrelló contra Marte. Sólo que si Sony hubiera organizado la misión fallida a Marte habría lanzado un blog hecho por alguien llamado "Astrocolega 3000", que habría colgado un post diario sobre el éxito cojonudo que había tenido la misión, y sobre lo estupendamente que lo habían gestionado. Y luego, después de no haber convencido a nadie con todo eso, Sony habría enviado otra sonda a Marte, más barata, sólo que para entonces ya nadie le prestaría ni la más mínima atención.

Cuando escribía esa cosa estúpida llamada Digitiser solía evitar la cuestión de qué consola debería comprar la gente. Decía cosas como: "Oh, depende completamente del tipo de juegos que te gusten, ¿sabes?", y cosas así.

Pero hoy ya no tengo esa obsesión por la imparcialidad, y si alguien me preguntara qué consola debería adquirir, no dudaría un instante en recomendarle la Xbox 360. O la Wii si fuera un anciano o una chica. O alguien que sencillamente disfrute sujetando unos chismes que le recuerdan vagamente a su pene (si es que tiene pene). Sin embargo, mi fe y mi veneración por la Xbox se ha visto duramente puesta a prueba durante los últimos diez días, cuando he tenido que afrontar en mi 360 el famoso "anillo rojo de la muerte". Esto, como sabrás, representa un daño irrecuperable del hardware.

Nunca se me había muerto una consola en las manos. Me cargué mi SNES porque intenté meter un cartucho estando borracho y doblé los pins, pero no se le puede echar la culpa a Nintendo. No, fue sólo culpa del local que me vendió el alcohol. Sin embargo, mi Xbox 360 —que tiene sólo dos años— ha muerto porque, claramente, estaba mal fabricada. En casi cualquier foro de videojuegos habrá un hilo de gente a la que se le ha roto la 360. De hecho, la mía empezó a morir hace un año, cuando dejó de permitirme jugar online. En los últimos seis meses ha desarrollado una tendencia a congelarse en mitad de una partida. Y luego, hace diez días, según escribía esto, se murió del todo, con las tres luces parpadeando con impaciencia alrededor del botón de encendido diciéndome que las entrañas se habían hecho papilla.

> "Puede que mi 360 tuviera un aspecto estupendo, y que he hecho con ella cosas obscenas, y eso no me ha dejado ver sus atroces defectos"

Para ser sincero, estoy un poco triste. Hubo un montón de detractores anti-Microsoft cuando se lanzó la consola, pero siempre pensé que era un sistema sólido y de buen aspecto, con muchas cosas buenas. Al final resulta que tiene razón el refrán inglés "nunca juzgues un libro por su cubierta": puede que mi Xbox 360 tuviera un aspecto estupendo, y que haya hecho con ella cosas obscenas en mi cama, y eso no me ha dejado ver los atroces defectos de personalidad que arrastraba desde su mismo nacimiento.

Confío de verdad en que Microsoft haya mejorado la arquitectura, porque que se te muera una consola en los brazos acaba con todos tus buenos deseos. Odio a los PCs: escribo esto (en un Mac) en el día en que han muerto nuestro portátil y el PC de sobremesa, sin esperanza de recuperarlos (según el tío de la tienda de PCs). Por desgracia, el PC es un mal necesario; mis hijos lo necesitan para hacer sus deberes del cole y para hablar con pedófilos. Para jugar no me hace falta una consola de Microsoft. Tengo otros equipos, aparentemente más fiables, para jugar.

Sé que Microsoft ha ampliado la garantía de la 360, y se supone que ha retocado el hardware en los modelos recientes, pero el problema sigue siendo injustificable. ¿Por qué tengo que sufrir la molestia de embalarlo y enviar una máquina que debería haber funcionado indefinidamente desde que la saqué de la caja? Sobre todo en esta época del año; con las Navidades y todo eso no hay ninguna garantía de que me la arreglen en un tiempo prudencial. Vamos, ¿cómo se supone que voy a jugar a *Call of Duty 4?*

Por desgracia, esto es una consecuencia de cómo funciona la industria. Es la interminable presión por cumplir los plazos impuestos por el año financiero: el consejo de los contables se impone al de los ingenieros. Se metió prisa para el lanzamiento de la 360 para que saliera en las navidades de 2005, porque Microsoft temía la llegada inminente, entonces todavía amenazante, de la PS3 de Sony (si hubieran sabido entonces lo que todos sabemos ahora).

La 360 está lo suficientemente consolidada como para que esta continua oleada de fallos de hardware dañe realmente a la marca. No cuando al menos uno de sus rivales vende su consola con la gracia de un vendedor de enciclopedias con traje de fontanero y modales de verdulera. Espero que esta lección se aprenda para el futuro, porque Dios sepa cuánto le estará costando a Microsoft realizar todas estas reparaciones.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Ilustración: tstokes

Fórum



Número 21

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Juegos maquiavélicos

¿Alguno ha jugado a algún título en el que tengas que manipular los acontecimientos a tu favor? ¿Habéis acordado una venta ilegal y luego llamado a la policía, o cometido un crimen y dejar pistas que incriminasen a otro? ¿Le habéis dicho a un PNJ que habéis visto a su pareja entrando en un motel con otra persona? ¿Difundido rumores? Algunas cosas de esta lista serían muy difíciles de programar, pero no sé de nadie que lo esté intentando tan siquiera.
freethinker

En *Bioshock* se puede hacer que los enemigos se enfrenten entre sí. Es divertido una vez aprendes a usarlo.
Bugul

Anoche, jugando a *Mass Effect*, le dije a una mujer que iba a espiar a un hombre de negocios por ella. Luego fui y le dije al tipo lo que estaba planeando la mujer. A ella le mentí diciéndole que lo había hecho, y me pagó.
MattyJ

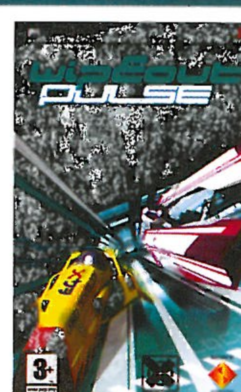
Formo parte del 37 por ciento de jugonas (espero que poco a poco se vaya animando más el sector femenino y deje de ver las consolas como algo aburrido solo para tíos). Una consola no es aburrida (a menos que pases 24 horas al día jugando al mismo juego...que casos como éste hay...). De hecho, es bastante más interesante y productivo que pasar cinco horas de compras. Hay gran variedad de juegos, ¡ni que sólo existiesen el *Pro* y el *FIFA!!* ¿Habrán probado a jugar a dobles al *Killzone, Star Wars Battlefront, GT, Knockout Kings...?* Los juegos "para nosotras" suelen ser demasiado... ¿cursis y sosos? Los *Singstar*, los de baile... ¿Dónde están las aventuras gráficas del tipo de *Monkey Island, Maniac Mansion, Indiana Jones, Blade Runner...?* ¿Por qué no salen juegos como estos para PS2, por ejemplo? Casi siempre que salen aventuras gráficas son de terror, así pocas chicas se animan a jugar. Si los sacasen ¡engancharían a más de una! Espero que en poco tiempo lleguemos al menos a un 50 por ciento de jugonas!
Beatriz Montero

Seguro que sí, pero hay que reconocer que en la PS2 será más difícil, los juegos que se seguirán haciendo para esa consola serán más actualizaciones de los ya existentes que nuevas propuestas, como si sucede en la PS3, 360 y, especialmente, en la Wii, para la que muchos creadores tienen una mentalidad más abierta.

Jugar es bastante más interesante y productivo que pasar cinco horas de compras. Hay gran variedad de juegos ¡ni que solo existiesen el *Pro* y el *FIFA!*

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio el juego Wipeout Pulse de PSP. La carta ganadora de este mes, premiada con un Starter Kit para la Wii es de **Beatriz Montero.**



Lo cierto es que no seré el primero ni el último que piense que *Assassin's Creed* es repetitivo. Pero seguramente sí seré de los primeros que lo afirma siendo un gran aficionado a *Prince of Persia*. Porque muchos de los que han criticado a este juego simplemente no comparten la afición por el género. Yo, por mi parte, no volveré a repetir estas críticas sobre su mecánica repetitiva, porque no llegaríamos a ningún lado. Pero no puedo callarme ante los demás "detalles" del juego.

En el mundo de *Assassin's Creed,* tirar una caja o subirse a un bordillo sin permiso está castigado bajo pena de muerte. En el mundo de *Assassin's Creed,* no hay escondite en la sombra, pegándote a una pared o sencillamente agachándote. En el mundo de *Assassin's Creed* no hay nada como rezar o sentarse en un banco para pasar inadvertido. Altaïr será siempre como un vehículo, donde lo único que hay que hacer es acelerar y girar el volante a izquierda o derecha. Su estructura narrativa roza la ciencia ficción de serie B, con giros argumentales forzados y sin lógica. No es que Altaïr dude, es que cambia de parecer sin razón.

Me quito el sombrero ante el grado de detalle que se ha conseguido con las ciudades, sus modelados y sus personajes. Pero sobre todo, por su iluminación. Hay un efecto digno de mención: las nubes. Como en la vida real, el cielo a veces está nublado, y a veces despejado. Este matiz luce perfectamente en *Assassin's Creed.* Y eso es todo. Sus ciudades llenas de ciudadanos aburren cuando te percatas que no puedes hablar con nadie. Cuando vas a una plaza, y ves a alguien pronunciando un discurso, vas a la plaza siguiente, y otra persona dice lo

mismo. Con sus pesadas mendigas (existe un logro de maltratar a 25 mendigas) y sus borrachos situados estratégicamente para enfurecerte.

Todo esto no es hablar de su mecánica repetitiva. Está claro el objetivo que tiene este juego. Llegar a su segunda entrega. Esperaré impaciente... al *Prince of Persia* de nueva generación. Será más de los miso pero, al menos, el Príncipe salta más alto.
David Hernández

La verdad es que, ante la demostración que haces del conocimiento del juego no nos queda más que remitir al lector que dude a la valoración que EDGE realizó en el número 21, e incluso la referencia al juego en el editorial firmado por el director.

Hola, soy Rubén Catalán, tal vez me recuerden de otras cartas a EDGE como "Epitafio de Game Boy Advance" o "recuerdos de cuando (casi) todos los juegos eran en Inglés", hoy les voy a hablar de las secuelas. (Lease con tono de Troy McClure, el de *Los Simpson).*

Están a la orden del día, y tenemos muchos ejemplos de sagas que llegan a números increíbles de continuaciones: *Super Mario, Super Mario 2, Super Mario 3...Super Mario 64, Final Fantasy, Final Fantasy 2, Final Fantasy 3... Final Fantasy 102 Crysis....Crysis Core.* Ahora en serio, hay dos posturas bien diferenciadas, los que prefieren que sus sagas favoritas les den mas de lo mismo cada cierto tiempo explotando la fórmula hasta la saciedad, y los que prefieren renovaciones de sus sagas favoritas cada pocas entregas (como el caso de *Resident evil 4*, que a muchos les parecio una genialidad mientras que a otros tantos poco menos que una blasfemia).Hablando de *Crysis*, cuando aparece una nueva IP como esta te das cuenta que no es tan nueva pues es en verdad la 2ª parte



Esperamos que las escenas sin mendigas, borrachos o charlatanes le gusten más a David.

no oficial de *Far cry* (como *Bioshock* es la tercera parte no oficial de la saga *System Shock)* pero eso es otro tema algo espinoso con el tema de la posesión de las IP por parte de las distribuidoras y no las desarrolladoras.

Pues yo me quedo en el medio, quiero que mis sagas favoritas me den más de lo mismo y a la vez cambien la fórmula del juego radicalmente (vuelvo a hacer alusión a *Los Simpson* cuando los niños de Springfield quieren que *Rasca y Pica* sea realista y fantástica a la vez).

Por último, reseñar que me parece al menos extravagante que una consola con apenas 2 años ya tenga en su haber 3 juegos de una misma saga (XBOX 360 y *Call of Duty,* y PS3 con ni un año de vida en Europa ya tenga dos *Call of Duty),* una cosa es hacer secuelas y otra sacar casi 2 al año (son geniales pero estarían mejor más espaciadas en el tiempo).
Rubén Catalán

En muchas ocasiones las continuaciones se preparan a la vez que el propio juego, pero, en general, estamos de acuerdo en que estaría mejor si las entregas se realizaran en un periodo de tiempo mayor. En todo caso, el mercado hace que existan, y en la variedad esta el gusto...

¿Que os ocurre con PS3?, ¿o es con Sony?, ¿es tan mala la consola, o es que está todavía en ciernes?. Tengo todos los números de la edición española de EDGE y recuerdo aquel artículo de cuando estaba a punto de salir PS3, en el que loabais sus posibilidades como centro multimedia, y sus ventajas con respecto a sus competidoras. Dicho artículo recibió muchas críticas por parte de un sector de usuarios de Xbox, y creo que fue desde entonces cuando os echasteis un poco para atrás. Vosotros os vanagloriais de no casaros con nadie y, por lo que leo, casi me lo creo del todo, pero podríais, por ejemplo, utilizarla más a la hora de analizar juegos, casi siempre es la versión de XBox la analizada ¿por qué?, no es que me parezca mal, pero si es por algo en concreto me gustaría saberlo. Yo tampoco me caso con nadie. Sí, he tenido la PS2 y he disfrutado como nunca con la consolita, pero me gustaría saber de verdad si es una buena inversión en ocio la PS3 o simplemente es tirar el dinero. Por lo que leo en vuestra revista lo mismo da, que da lo mismo una máquina de hace unos años (Xbox 360) que una que se supone es súper actual y preparada para el juego del futuro. ¿Acaso son los desarrolladores los que todavía no saben explotar al máximo las posibilidades del aparato?, ¿que tal el futuro de la PS3 como consola de juegos?, ¿es de verdad tan potente como se anunciaba o dentro de uno o dos años Bill Gates

sigue

Os vanagloriais de no casaros con nadie, y casi me lo creo del todo, pero podríais utilizar más la PS3 a la hora de analizar juegos

F

Tema: Un tema serio
¿Queréis que los videojuegos se tomen en serio? Mucha gente se quejó de la prohibición de *Manhunt 2*, diciendo que su equivalente cinematográfico (es decir, *Saw*) habría pasado sin demasiados problemas el análisis de la BBFC. Además, cuando se lanza un juego como *Full Spectrum Warrior* en el que todos los musulmanes del juego son terroristas, caemos en la defensa de que "sólo es un juego". Es decir, ¿son sólo juegos, y no deberíamos tomárnoslos en serio? ¿O los juegos reclaman el mismo respeto que el cine, la literatura, la televisión y la música?
Childintime

Tanto si los juegos llegan a tener alguna vez reconocimiento artístico como si no, no afectaría ni por un momento la diversión que obtengo con ellos. Digamos 20-100 años. Tal vez para entonces, las temáticas, contenidos y niveles de interacción de los videojuegos hayan evolucionado desde "coger arma, disparar, disparar, DISPARAR" y "mover la varita para hacer un pastel" a algo palpable que de verdad merezca un debate a nivel emocional y académico.
Turtle O Wurtle

Si piensas en como Casablanca, verás que son clásicas gracias a la historia. El amor, la ambientación, etc. En los juegos clásicos, en cambio, matabas cosas, tanto en *Space Invaders* como en *Asteroids* y demás. Los juegos han tenido que evolucionar para lograr una mayor implicación emocional, o al menos que se les reconociese por ello, mientras que otros medios audiovisuales la tenían desde el principio.
mattyJ

No hay ningún momento concreto en el que surjan estas cosas, simplemente es una cuestión de tiempo, para desarrollar un lenguaje crítico y que se expanda por la conciencia colectiva. Es sólo que todavía no hemos llegado a ese punto.
The Conge.

Relación de los lectores premiados

con 10 mandos de *Pro Evolution Soccer* para PS2 sorteados en el número 20 de EDGE:

José Luis Ocaña (Jaén)
Antonio Villar (Valencia)
Luis Otero (Cádiz)
Alfredo José Fajardo (Albacete)
Daniel Gutiérrez (Barcelona)
Rafael Albatez (Alicante)
Ismael Vera (Madrid)
Guillermo Portillo (Cádiz)
Rubén Jiménez (Madrid)
Ernesto Pérez (Burgos)

sacará algo que dejará la de Sony en un pisapapeles?
Juanjo Alfonso

No pensamos que tengamos nada especial por una u otra consolaa. En el análisis que se realizó de la consola es evidente que con su reproductor Blu-ray es mejor para ser el centro del entretenimiento doméstico, pero la mayoría lo que quiere es juegos y, por ahora, en eso la 360 es algo mejor. Las consolas son de largo recorrido, es lo que más las diferencia con los PCs por lo que no creo que en poco tiempo ni Microsoft ni mucho menos Sony hagan más que añadir algunas prestaciones a la máquina, sin cambios radicales.

Los analistas no se preocupan mucho de valorar la historia de un videojuego. Cuando se realiza una crítica sobre un libro se termina más hablando sobre la prosa del autor que sobre la historia que nos narra. Cuando se realiza una crítica de una película se termina comentando su realización audiovisual, su composición de planos, la actuación o su montaje. Pocos hablan de su guión y mucho menos del guionista.

En los videojuegos pasa lo mismo. Es posible que la jugabilidad sea el apartado más importante pero, al fin y al cabo, toda obra de entretenimiento nos cuenta una historia. Sin embargo, seguimos sabiendo que este juego está creado con el Unreal Engine 3, pero no sabemos el autor de esas frases que nos emocionan.

Puede que *Mass Effect* no tenga la mejor jugabilidad del año, que su combate no llene a ciertas personas como los puros juegos de acción. Pero *Mass Effect* es el mejor libro que he leído este año. Unos personajes profundos y una ambientación como pocas. Logra que nos preocupemos por muchas cosas, pero ninguna de ellas puede dividirse en apartados por nota. Puede que los analistas no se preocupen de valorar la historia de un videojuego. Quizá no importa, porque el propio juego sí lo hace.
Borja Herrero

Con lectores como tú es un placer hacer EDGE. Esperamos que este tipo de reflexiones anime a otros lectores a escribirnos y compartir su pasión por lo juegos, también si hay que criticarnos en algún aspecto porque la revista, en realidad, la hacemos un poco todos.

F

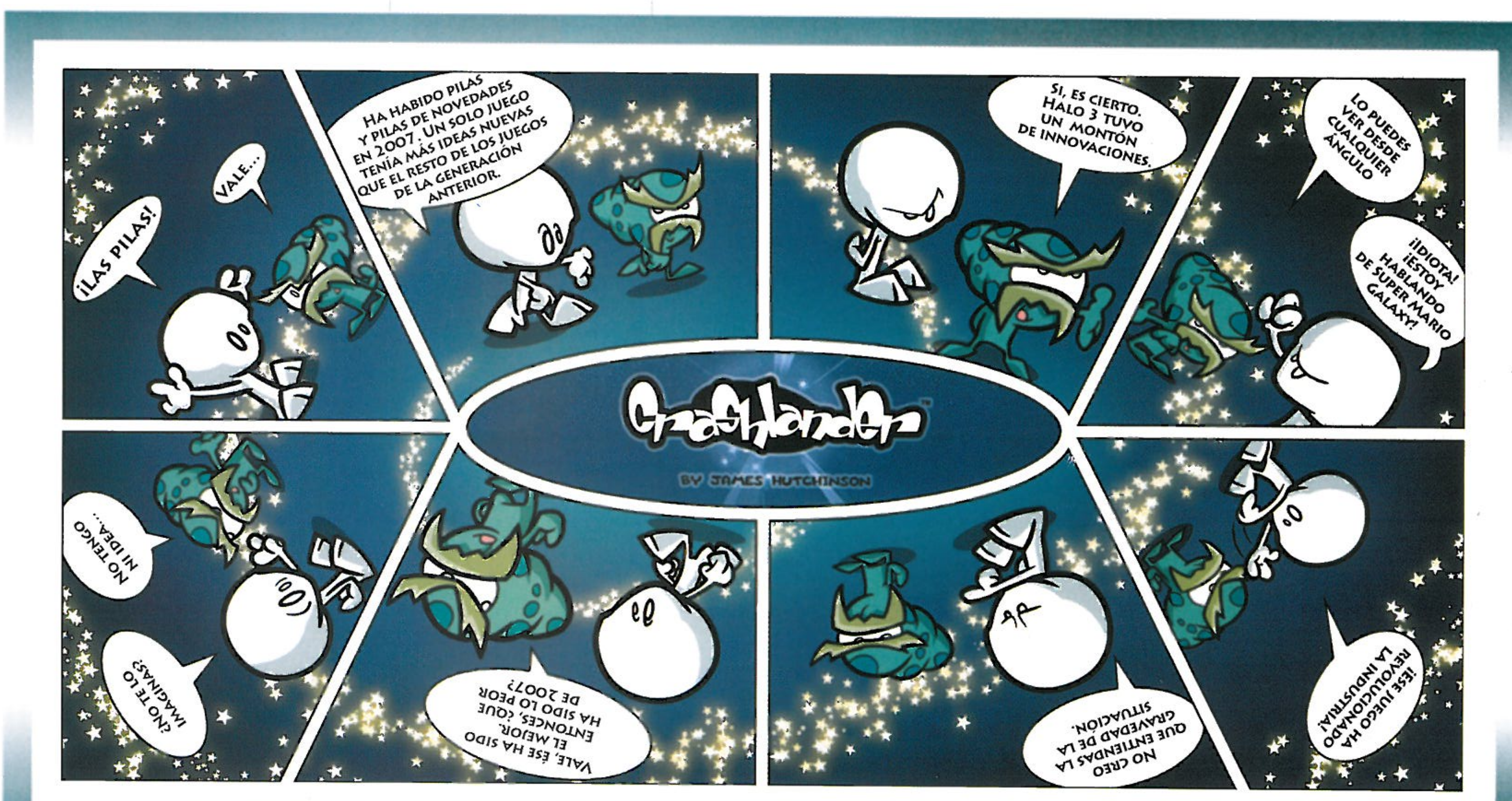
Tema: Tu mejor momento con un videojuego en 2007

BioShock: **el momento en el que Cohen se vuelve loco y te manda a un ejército de splicers. Y empieza a sonar el Vals de las Flores. La sensación era exquisita, como si la hubiesen escrito para una escena de vídeo, aunque la juegas en toda su gloria.**
Blocks100

Subir a lo alto de la Torre de la Agencia en *Crackdown;* la música y los saltos de fe convertían la escalada en un reto, y la recompensa visual al llegar a la cima.
The Conge

Forza 2: **ser el responsable de volver loco el mercado con esa calcomanía de anime. Conseguí encontrar UNA que había llegado a unos 20.000, vi mi oportunidad y gané como unos ridículos 4/5 millones entre todas.**
The Second Unit

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

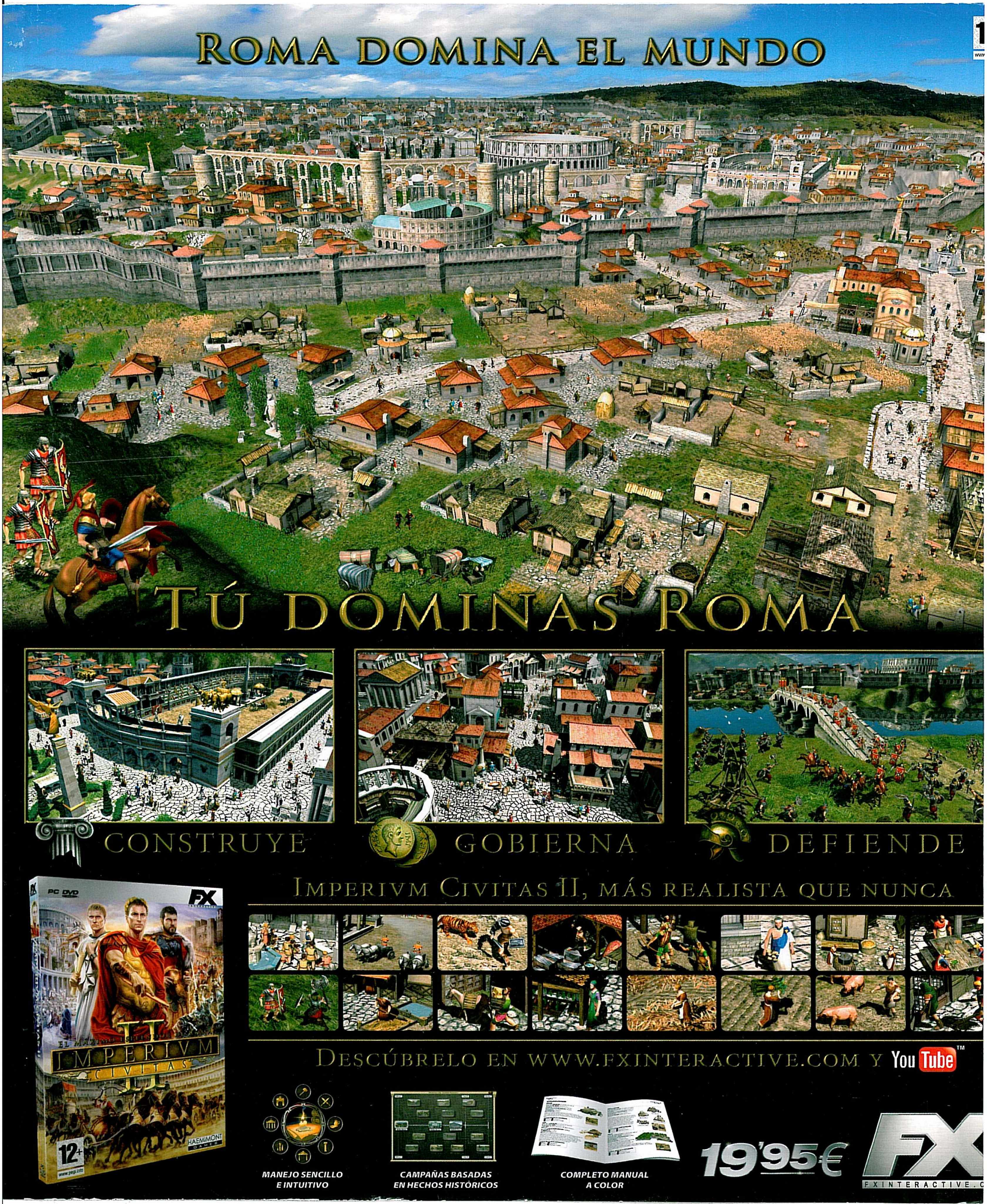


El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Próximo número

Edge 23
No More Heroes, Turok, Nights, R-type Tactics, Zack & Wiki, Devil May Cry 4 y muchos más...




ROMA DOMINA EL MUNDO
TÚ DOMINAS ROMA
CONSTRUYE
GOBIERNA
DEFIENDE
IMPERIVM CIVITAS II, MÁS REALISTA QUE NUNCA
DESCÚBRELO EN WWW.FXINTERACTIVE.COM Y YouTube
MANEJO SENCILLO E INTUITIVO
CAMPAÑAS BASADAS EN HECHOS HISTÓRICOS
COMPLETO MANUAL A COLOR
19'95€
FX
PC DVD
IMPERIVM CIVITAS II
12+
HAEMIMONT GAMES